
CATHERINE FULL BODY · CONTROL · PLATINUM GAMES · SAM LAKE · MONSTER HUNTER WORLD: ICEBORNE
GTM®
AGOSTO 2019 - # 044
TRAS LAS CADENAS DE LA
LEGIÓN DE PLATINUM
ENCADENA TU MENTE A LA LEGIÓN, NOVATO
AHORA ESTÁS EN NEURON
POLICE
MEJOR REVISTA
2018
PREMIOS DEVUEGO



GTM

NÚM. 44 - AGOSTO 2019

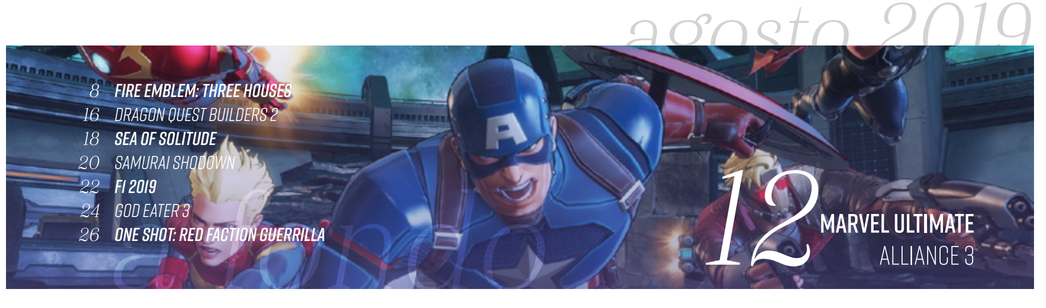
DIRECTOR
JUAN TEJERINA
SUBDIRECTOR
JUAN PEDRO PRAT
JEFE DE REDACCIÓN
BORJA RUETE
EDITORA
MARTA GARCÍA VILLAR
A FONDO
ALEJANDRO CASTILLO
LEVEL UP!
JUAN PEDRO PRAT
INSERT COIN
JAVIER BELLO
REDACCIÓN
ÁNGELA MONTAÑEZ
FERNANDO BERNABEU
GEMMA BALLESTEROS
INOCENCIO ESPEJEL
JUAN C. SALOZ
MARC ARAGÓN
MIGUEL ARÁN
RAMÓN MÉNDEZ
ROBERTO PINEDA
SERGIO C. GONZÁLEZ
COLABORAN
ADRIÁN SUÁREZ
ALEJANDRO REDONDO
BRUNO SOL
CARLOS FORCADA
JUAN MONTES
JULIÁN PLAZA
JOSÉ ÁLAMO
LAURA LUNA
PAZ BORIS
RAFA DEL RÍO
DIRECCIÓN DE ARTE
JUAN TEJERINA
DISEÑO Y MAQUETACIÓN
JAVIER BELLO
JUAN PEDRO PRAT
ILUSTRACIÓN
EVA M. MARTIN
HELENA "AREIDOLIA"
HELLYON WHITE
ISABEL M. FERNÁNDEZ
JAUME FONT ROSSELLÓ
JOSÉ "YUKARO"
SERGIO MELERO
SELENE "YUE" MIZUKIRZ
CORRECCIÓN
BORJA RUETE
MARTA GARCÍA VILLAR
SERGIO C. GONZÁLEZ
LOGÍSTICA Y SOPORTE
RAMIRO DÍEZ

GAMES TRIBUNE MAGAZINE

—
ISBN: 978-84-120759-1-5
DEPÓSITO LEGAL: M-24800-2019
PORTADA: ASTRAL CHAIN
PRIMERA EDICIÓN: AGOSTO 2019

—
IMPRESO EN MADRID

agosto 2019



en portada



level up!

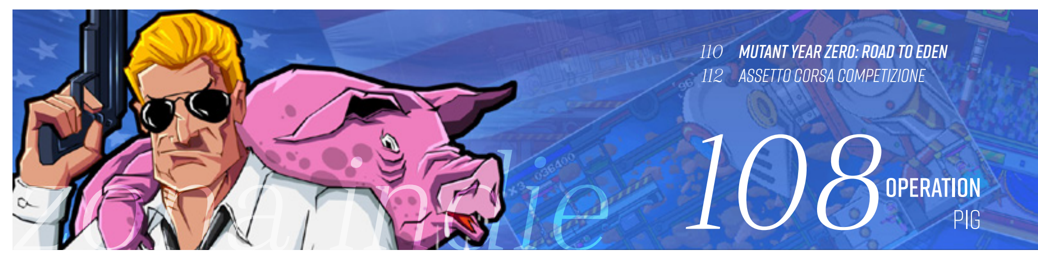


reseñas



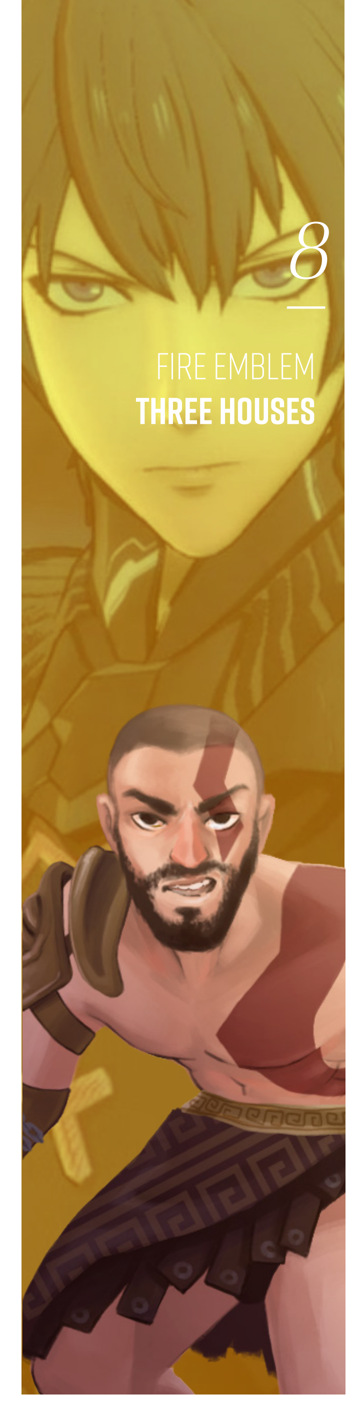


zona indie



la tribuna





JUANPE PRAT

*@JuanpePrat_*

SUBDIRECTOR

...

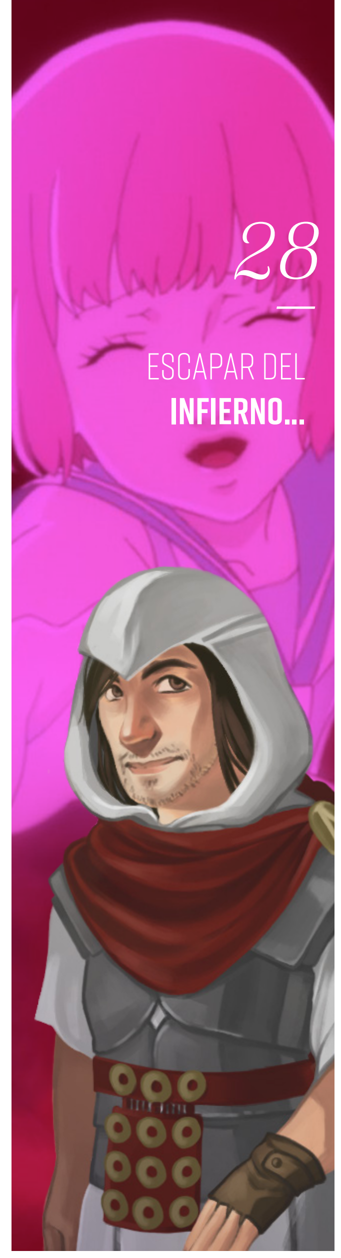
Hombre de contrastes, combina su pasión por *Pokémon* con el hábil manejo del Leviathan de Kratos. Redacta, coordina, supervisa y maqueta.

—

Puedes leerle también en:

Zonared

Alfabetajuega



BORJA RUETE

@borjaruete

REDACTOR JEFE

...

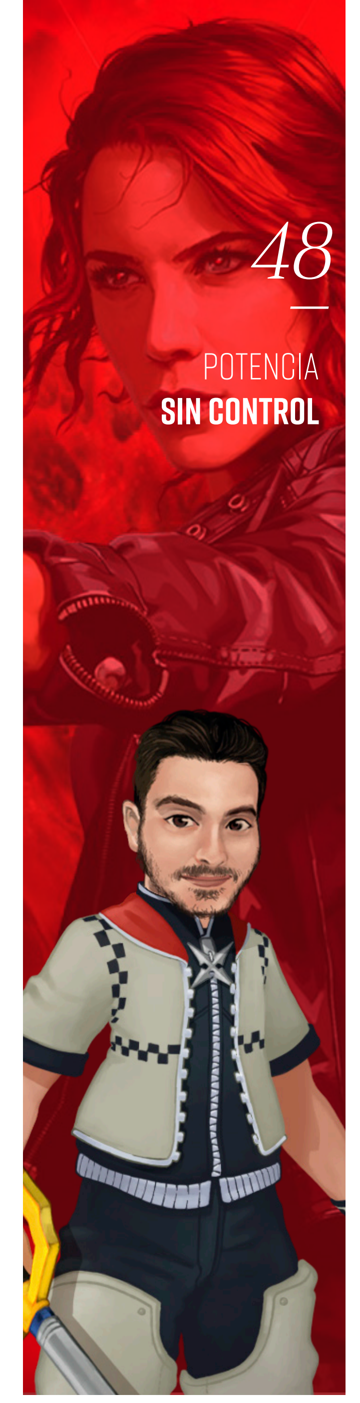
El pelaso de la redacción, el terror de la gramática y paladín de la ortografía. No sólo presenta nuestro *podcast*, sino que también lleva las riendas del contenido que mes a mes encuentras en la revista.

—

Puedes leerle también en:

Meristation

Revista Manual



JUAN MONTES

@juanmontes9

COLABORADOR

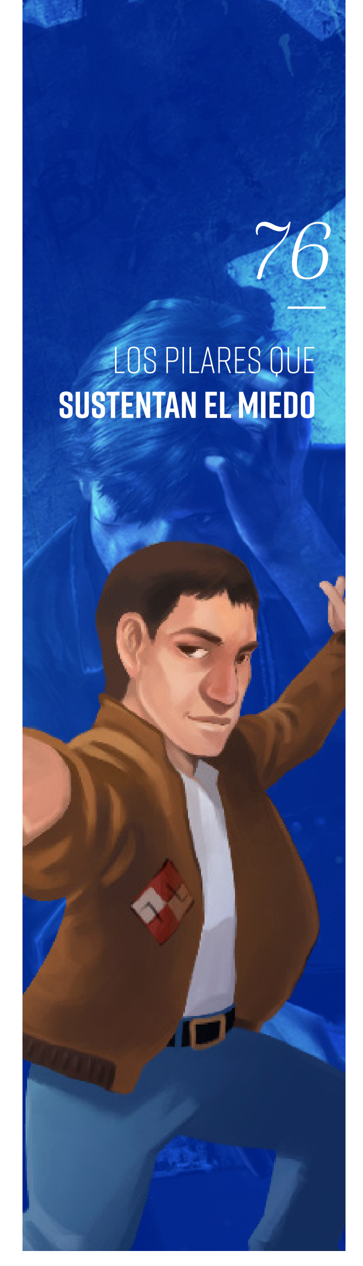
...

Amante de *Kingdom Hearts* hasta la médula y colaborador tenaz. Mantiene a raya los *spoilers* y en sus ratos libres aprende a tocar el piano. Extremeño, como nuestro subdirector.

—

Puedes leerle también en:

Alfabetajuega







RAMÓN MÉNDEZ

@Ramon_Mendez

REDACTOR

Es el dragón de Vigo y no hay clan Yakuza en tierras gallegas que se resista a su puño de hierro. Cuenta la leyenda que el *irezumi* de su espalda es un *moucho galego*.

—

Puedes leerle también en:

Meristation

Revista Manual

ÁNGELA MONTAÑEZ

@AnjiMV

REDACTORA

...

Señora de todo lo *retro* y amante empedernida de todo juego que huela a añejo. No posee consolas actuales y, además, no las necesita. Aunque reconoce que, en alguna ocasión, no le importaría jugar a algún que otro título actual.

—

ALEJANDRO REDONDO

@aleredondor

COLABORADOR

...

Aventurero empedernido y amante de los RPG. Alejandro posee las cualidades perfectas que cualquier periodista debe tener y además le apasiona el mundo del *marketing* y del desarrollo móvil.

—

EDITORIAL

No sacarán más de tres números



POR JUAN TEJERINA

No sacarán más de tres números. Con una predicción tan halagüeña, muchos auguraban el futuro de esta revista cuando anunciábamos el primer número de la colección. No lo conseguiríamos. No merecíamos un sino diferente al de otros. Y así podría seguir, rememorando el comienzo de esta aventura que **hoy alcanza su mes número cuarenta y cuatro**.

Nos dijeron que sería imposible. Que «la gente» no paga por leer. Que si quieres hacer prensa, el que tiene que pagar es el anunciante —el que condiciona tu contenido— y no el lector, que es el que lo consume y **está hasta las narices** de batallar con lecturas edulcoradas. Qué mundo más loco, ¿verdad? Nunca llegué a comprender cómo se puede plantear un negocio donde el consumidor no tiene la última palabra... y creo que nunca llegaré a hacerlo. Desde aquí teníamos una cosa clara: si tu escritor favorito no tiene que meter publicidad entre los capítulos de su libro, ¿por qué nosotros sí? **El escritor se debe a sus lectores y nosotros también**.

A lo largo de estos cuarenta y cuatro números no hemos parado de evolucionar y adaptarnos. Y lo hemos hecho **gracias a ti**. Quizás suene a «peloteo» o quizás no sea lo habitual, pero no exageramos cuando decimos que tú y el resto de lectores **lo sois todo para nosotros**. Nuestro crecimiento siempre ha ido de vuestra mano. Os hemos consultado cada cambio, cada mejora, cada problema y cada solución. En ningún momento nos hemos planteado mirar más allá de vosotros, porque nuestra revista se debe a lo que esperáis de ella. No a lo que espere nadie más.

Gracias a este apoyo incansable, hemos sobrevivido mes tras mes, sin llegar a creér-

noslo del todo. Por supuesto, **no ha sido un camino de rosas**, sino todo lo contrario. A mis 32 años, llevo ya 13 en el mercado laboral y he de decir —sin ninguna duda— que *GTM* es el proyecto más duro al que me he enfrentado nunca. *GTM* me ha hecho tocar el cielo de felicidad, pero también acariciar la negrura del abismo cuando sientes que el mundo se te viene encima.

Hoy nos encontramos **a las puertas de una nueva temporada** y tenemos la mochila cargada de proyectos. Hace poco abrimos, en el área de socios, una consulta para conocer vuestra opinión en cuanto a la revista. Hemos tomado muy buena nota de todo y lo estamos **aplicando al futuro rediseño de la cabecera**. Y es que durante el mes de agosto trabajaremos de manera incansable en un rediseño general que aglutine vuestros sentimientos en forma de soluciones. La revista tendrá un nuevo aspecto, una tipografía más grande y legible, será un poquito más visual y además verá sus secciones reestructuradas y modificadas. Sabemos qué os gusta más y lo hemos potenciado, y también hemos mejorado aquello que os gusta menos. ¿Por qué? Porque esta revista está viva y no deja de evolucionar.

A lo largo de estos años hemos atravesado periodos de crecimiento ilusionantes y otros que no lo han sido tanto. Ahora, en verano, miramos con pesar cómo los números bajan a pesar de nuestros esfuerzos. Pero **no nos desanimamos**. Seguimos. Luchamos. ¡Peleamos! Porque queremos volver con la fuerza de un ciclón tras verano y presentaros **una *GTM* renovada** donde mucho va a cambiar y —¡esto es secreto!— **la calidad de la revista volverá a mejorar** sin ningún coste para tu bolsillo.

***GTM* seguirá creciendo**. GTM Ediciones, la editorial bautizada tras la revista, seguirá buscando la vía para convertirse en un lugar de trabajo digno. Hoy por hoy, **ninguno de nosotros puede vivir del proyecto** y todos compaginamos nuestros respectivos trabajos con la revista, pero seguimos luchando.

Es por ello que **ya estamos trabajando en vías de publicación paralelas** que puedan convertirse en los apoyos que necesita la revista —como producto— para sustentar un proyecto editorial. Hace poco lanzábamos nuestro primer *GTM DX*, bautizado como *Final Fantasy, cristales y guerreros de la luz*. Un libro **fruto de vuestro apoyo masivo** a través de Kickstarter y donde hemos volcado **lo mejor del equipo en más de 300 páginas de gran gramaje**, ilustradas por los mejores artistas y redactadas con una pasión desbordante. Páginas escudadas por unas guardas de tapa dura que van rematadas en tintas metálicas. Lo mejor que podíamos ofrecer más allá de la revista. **El primero de muchos, si el proyecto tiene la acogida que esperamos**. Libro que ya está a la venta, de forma exclusiva, para todos vosotros a través del área de socios. No será hasta el mes de septiembre que lo saquemos a la venta al público general, pues sois vosotros quienes tenéis preferencia a la hora de haceros con uno.

Además, hace escasos días anunciábamos **nuestra alianza con Chibig Studio**, los responsables de *Summer in Mara*, y es que seremos la editorial de su *artbook* oficial. Un proyecto que abrazamos con una ilusión tremenda pues es todo un halago que, de entre todas las grandes editoriales de este país, hayamos sido nosotros los elegidos para encabezar el diseño, maquetación y producción de su libro de arte. Nuestro apoyo incansable hacia la industria española va mucho más allá de dedicarle portadas a los lanzamientos más relevantes de este jovencísimo e ilusionado sector que debemos nutrir desde dentro.

Es por ello —por todo esto que te cuento— que quiero **darte las gracias**. Porque esta aventura que comenzaba con malos augurios, hoy se ha transformado **en un proyecto editorial donde comenzamos a soñar más allá**. Donde queremos ofrecer algo más y donde queremos que tú, como socio, tengas un puesto privilegiado.

Nunca hubiésemos conseguido nada de esto sin tu apoyo. Sin ese apoyo que tanto agradecemos cada vez que nos perdonáis pequeños fallitos, erratas y deslices. Sin ese apoyo que nos impulsa a seguir creciendo, pues aún somos alevines **dando nuestros primeros aleteos**.

Gracias, de todo corazón, por hacernos soñar. ¡Espero que lo que está por venir sea capaz de dejarte con la boca abierta! ■



Imagen: Brian Harkin / Financial Post

“

En lugar de intentar poner de todo en un único juego, sus líderes deben identificar qué es lo más importante para dicho juego y eliminar todo lo demás.

”

HIRONOBU SAKAGUCHI



CRÍTICA

FIRE EMBLEM THREE HOUSES

POR **JUANPE**PRAT



NINTENDO SWITCH

Aunque con una paz que se mantiene gracias a un **delicado equilibrio** entre tres grandes potencias, Fódlan ha conseguido prosperar a lo largo de los años. Han pasado muchas lunas, pero los líderes de cada uno de los territorios han preferido no dar un paso en falso para no desatar un conflicto que afectaría a cientos de personas y sumiría el continente en un frenesí de guerra y sangre. Pero eso no quiere decir que no estén esperando a que llegue el momento indicado para hacerse con la supremacía y por eso la **Academia de Oficiales** de Garreg Mach se alza en el mismísimo centro de Fódlan.

En este monasterio dedicado a la Diosa, Lady Rhea se ha encargado de mantener viva la Iglesia de Seiros mientras que inculca valores como la **valentía**, el **liderazgo** y la **compasión** a todos los alumnos que llegan procedentes de todos los territorios. Entre estas adustas paredes rara vez suele ocurrir algo raro, pero recientemente se ha sumado a las filas del claustro **un mercenario** que ha salvado a Claude, Edelgard y Dimitri (los delegados de cada casa) del ataque de unos bandidos.

Nadie sabe muy bien su procedencia, pero sí que el caballero Jeralt es su padre. Jeralt fue el general de los Caballeros de Seiros hace tiempo y esto ha hecho que la Arzobispa no haya dudado en darle la bienvenida para tutelar a una de las tres casas que conviven en esta escuela. Las cosas están cambiando en Fódlan y **los vientos que soplan no traen nada bueno**.



FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

—

Desarrolla: Intelligent Systems y Koei Tecmo
Distribuye: Nintendo
Precio: 69,95€
Lanzamiento: 26 de julio de 2019
Textos: Castellano
Voces: Japonés

ESTRATEGIA AL MÁXIMO NIVEL

LA CIMA MÁS ALTA **DEL ROL TÁCTICO**

Fire Emblem: Three Houses muestra un nivel detalle altísimo en todos sus aspectos; desde el diseño de personajes hasta las mecánicas y opciones que enriquecen su jugabilidad.

Voy a ser sincero desde el principio: este **es el primer *Fire Emblem*** al que juego y creo que es bueno poner las cartas sobre la mesa para que quienes me leáis, sepáis si esta va a ser una crítica de alguien muy experimentado o de un novato en las lides del rol táctico de Intelligent Systems.

Partir de este desconocimiento previo ha hecho que me fije sobremanera en todos los detalles de *Fire Emblem: Three Houses*, la primera entrega troncal de la saga que llega a Nintendo Switch. Pensaba que, por el mero hecho de ser un juego de rol táctico (uno al que no estoy acostumbrado), se me iba a hacer muy cuesta arriba, pero pronto **me vi engullido por la maravillosa ambientación** de este título, sus personajes y el estilo de combate que ofrece al jugador.

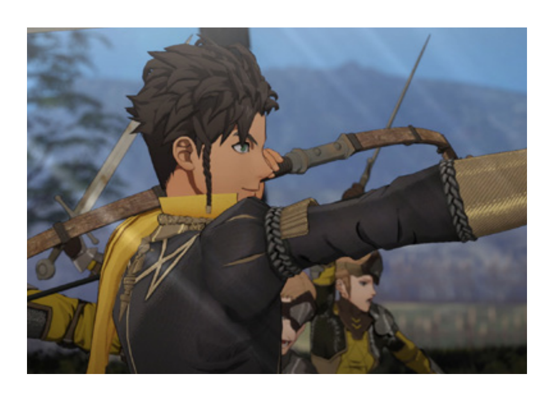
Como habéis podido leer arriba a modo de introducción, la situación de Fódlan está cambiando rápidamente debido a una serie de acontecimientos que han puesto en alerta a Lady Rhea y a los Caballeros de Seiros. Esta enigmática mujer es la encargada de regir la **Academia de Oficiales**, un lugar muy parecido a Hogwarts que acoge a las jóvenes promesas no de la magia, sino de la política y la nobleza de todo el continente. El jugador encarnará el papel de un nuevo profesor que llega al Monasterio de Garreg Mach para hacerse cargo de una de las tres casas y conseguir que sus alumnos alcancen sus metas en las diferentes disciplicas que se imparten en la escuela.

Fire Emblem: Three Houses desarrolla gran parte de su juego en **un simulador de vida** mediante el cual se hace patente, de una manera lo menos aburrida y farragosa posible, el crecimiento de cada personaje dentro de la historia. La mejor manera que Intelligent Systems tenía de hacer ver al jugador que los personajes no solo suben de nivel peleando era metiéndolos en una academia para que desarrollasen diferentes aptitudes. La idea puede parecer hasta ridícula al principio, pero va adquiriendo todo el sentido del mundo cuando se empieza a avanzar a través de las diferentes semanas.

Dentro de Academia de Oficiales se podrá optar por las **Águilas Negras** (Edelgard), los **Leones Azules** (Dimitri) o los **Ciervos Dorados** (Claude), y la historia se desarrollará de una manera o de otra dependiendo de la elección tomada en esta primera parte del juego. Tras esto, *Fire Emblem: Three Houses* demuestra por qué esta saga es una de las más reconocidas a nivel mundial en lo que a género de rol se refiere, ya que cada casa tiene su intrahistoria, sus alumnos, sus relaciones y costumbres. Conocer a todos los aprendices, saber qué les ha llevado a entrar en la academia y ayudarles a saber qué quieren hacer en su vida formará parte del núcleo de este juego.

Y puede que, como a mí al principio, esto no os entusiasme demasiado, pero la relación con los personajes **se hace tan natural**, que, para cuando os deis cuenta, ya estaréis investigando para saber cuáles son las mejores actividades en las que emparejar a vuestros alumnos. Todo ello con el fin no solo de sacarle todo el jugo a tal esfuerzo en crear personajes diferentes, independientes y originales, sino porque en las batallas esto también ▸

La actitud de un verdadero líder
—
Claude, con su picardía y su mente despierta, levanta tantas pasiones como sospechas, ya que no todo el mundo confía en que pueda ser un buen gobernante.



tendrá un efecto que podrá aprovecharse.

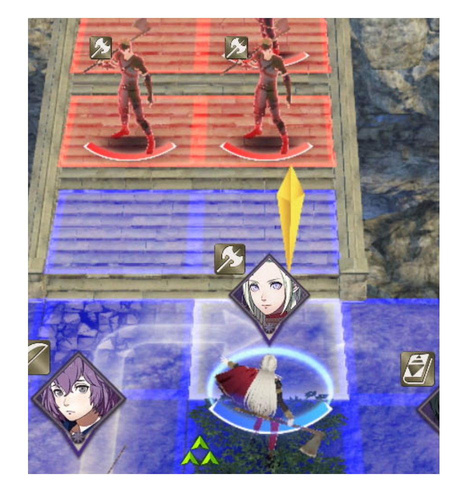
Metiéndonos ya de lleno en el meollo del asunto, *Fire Emblem: Three Houses* le da al jugador un sistema de lucha por turnos en el que saber cuándo atacar y por dónde moverse es tan importante como asestar un golpe poderoso. Cada combate presenta características completamente diferentes, pero su desarrollo sigue siempre el mismo esquema. Eso sí, esta entrega le pide al jugador **un nivel de atención muy alto**, ya que habrá que tener en cuenta muchos parámetros para poder salir victorioso de cada encuentro.

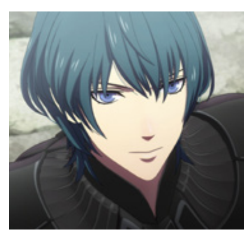
Solo de entrada, hay que saber manejarse con la rejilla de movimiento de cada personaje, pero, además, habrá que tener en cuenta **la clase de cada uno de ellos** para saber a qué enemigo enfrentarse y si tienen ventajas o no. Los enemigos voladores serán débiles contra los arqueros y los blindados podrán resistir los ataques punzantes, por ejemplo.

Esto solo es la punta del iceberg de un complejo (que no difícil) sistema de combate en el que hay que prestar atención a muchas cosas. Yo, a decir verdad, no las he llegado a dominar todas, pero **la curva de aprendizaje no es alta** y tras varias fases de calentamiento, cualquier jugador puede crear sus propias estrategias y conocer perfectamente la ruleta de ataques, las posibles magias a utilizar y dónde colocar a los aliados para que no resulten ser el objetivo de los ataques enemigos.

La personalización y evolución de los personajes también forma parte activa del combate, ya que los alumnos de cada casa sobresaldrán en ciertas disciplinas y está en el profesor —es decir, en el jugador—, saber reconocerlas y potenciarlas, aunque el susodicho no aprecie mucho esa forma de pelear o de actuar.

Imágenes del juego







"GUÍA A TUS ALUMNOS HASTA SUS MAYORES METAS"

Antes de saber que **Koei Tecmo** había formado parte del desarrollo de este juego, yo ya veía algo que me sonaba mucho y es que la mano de esta desarrolladora se nota en el diseño de niveles y en la forma en la que se desarrolla *Fire Emblem: Three Houses*. Cada animación de batalla recuerda mucho a la de los *hack 'n' slash* que este estudio ha producido y, quizás, para **dotar de un dinamismo mayor** a las batallas, se ha optador por pedir ayuda a estos expertos.



En términos generales, este juego puede presumir de tener **un apartado artístico sobresaliente**, y es que el diseño de personajes también es un aspecto a destacar. Ninguno parece repetirse en su personalidad o forma de actuar. Ni siquiera hay muchos estereotipos o clichés de los que suelen aparecer en obras de corte japonés.

Mi elección a lo largo del juego fue la casa de los Ciervos Dorados y puedo decir a día de hoy que sigo enamorado de **Hilda** o que **Claude** me parece un verdadero líder a pesar de la inmadurez que suele demostrar a veces.

Al igual que ocurrió con *Breath of the Wild*, creo que Intelligent Systems ha obrado muy bien a la hora de crear un juego que, con el objetivo de que fuese el debut de la saga en Switch (sin contar *Fire Emblem Warriors*), **no suponga una barrera** para nuevos jugadores y tampoco una ruptura para los más veteranos en esta saga. Es cierto que esta máxima no es fácil de ejecutar —menos si atendemos a los chuzos que les están cayendo a los miembros de Game Freak con *Pokémon Espada* y *Pokémon Escudo*—, pero llevada a cabo de forma correcta, se puede conseguir un resultado como el de *Fire Emblem: Three Houses*.

Se trata, sin duda, de uno de los grandes juegos de rol clásico de los que más se va a hablar a lo largo de este 2019. ■



MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 3

—

Desarrolla: Team Ninja
Distribuye: Nintendo
Precio: 64,95€
Lanzamiento: 19 de julio de 2019
Textos: Castellano
Voces: Castellano



CRÍTICA

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 3

POR **SERGIO C. GONZÁLEZ**

NINTENDO SWITCH

Reunir en un mismo proyecto a **Marvel**, **Nintendo** y el **Team Ninja** es, como poco, interesante. Rescatar una saga que llevaba diez años en la retaguardia tiene sus riesgos, pero también la responsabilidad de responder a unas expectativas generadas por sus propios nombres, por su legado. Cuando vi el anuncio de *Marvel Ultimate Alliance 3 The Black Order* en The Game Awards 2018 me fue complicado no esbozar una pequeña sonrisa porque se juntaban tres de los nombres que más diversión me han generado desde que tengo uso de razón; y este título, que dista de ser perfecto, hace de una colaboración inédita **un alarde de desahogo, de frescor**, que encaja a la perfección tanto en la consola donde nace como en el momento en que se ha puesto a la venta.

Esperaba más de este videojuego, pero lo que nos hemos terminado encontrando ha logrado clamar mis ansias y me ha hecho olvidar, aunque sea por unas horas, que todavía no tengamos un videojuego donde la reunión de personajes de Marvel esté categorizada bajo el sello de un triple A. Y es que no debemos engañarnos: este tercer episodio de la saga exclusivo para Nintendo Switch está lejos de ser un título de alto presupuesto, y es una verdadera lástima al tener esta licencia, este estudio y este acuerdo de exclusividad. Pero dejemos eso a un lado, porque no tengo dudas que éste es uno de los títulos que **se sube de inmediato al podio de juegos más recomendables para disfrutar en una tarde de verano**.



El título desborda buen rollo desde el primer momento y te quiere dejar claro, con tan solo superar un par de niveles, que está hecho por fans y está dirigido a los fans. El Team Ninja es plenamente consciente de que los recursos eran limitados, se percibe. En vez de abogar por sorprender en lo técnico, que hubiese sido complicado por diferentes motivos, han preferido **plasmar la esencia de los cómics** —tanto en sus etapas del siglo pasado como las más contemporáneas y adolescentes— en el juego. **Son constantes los momentos de intensidad emocional** por su forma de presentar a los personajes; en especial porque muchos de ellos aparecen de forma inesperada, en contextos donde no necesariamente se vea venir su irrupción en el campo de batalla.

Y es ahí donde reside la esencia de *Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order*, que hace honor a su nombre tanto por el planteamiento mecánico como en su ejecución. Suelo jugar mucho en modo portátil y, muy a mi pesar, este título está pensado para jugarse en sobremesa. No porque haya problemas de resolución o rendimiento, que cumple en la mayoría de casos, sino porque **el posicionamiento de la cámara**, cuando se aleja para adoptar una perspectiva aérea, impide que todo lo que se muestra en pantalla sea legible. Además, en general, dicha cámara nos puede jugar una mala pasada incluso si fijamos al enemigo. Aspectos que deberían haberse pulido un poco más antes de salir a la venta porque lastran un conjunto más que notable y resultón. La experiencia en modo local es muy mejorable a este respecto; aunque, por suerte, el modo online empareja y funciona como debe, se libra de este problema de compartir pantalla.

La suerte es que el *fanservice* del que hace gala el proyecto es de los buenos, de los que recrean a cada personaje, escenario y arco argumental como si fuese una grapa de tu tienda de cómics favorita. Las animaciones de los personajes, su comportamiento, los atuendos, la paleta de colores, el excelente doblaje al inglés, la dirección del sonido...En ese sentido es una maravilla, con detalles identificables por quienes llevan años creyendo en las historias de la *Casa de las Ideas*. Pero esto se trata de dar

"LA PUESTA EN ESCENA ES, SIN EXCEPCIONES, DE CINE"

mamporros y guantazos: es un *hack and slash*. **El título no engaña a nadie: acción por equipos**. Y también te hace saber lo que nos encontraremos en la historia —muy bien contada, todo sea dicho—, que es una reimaginación de la búsqueda de las Gemas del Infinito contra la Orden Negra de Thanos contada en las historietas originales de Jonathan Hickmann y Jim Cheung. Lo hace con tanto respeto, ante la larga treintena de perfiles incluidos, que cuando terminas su aventura principal (unas diez horas de duración) no quieres hacer otra cosa que volver a jugar cada capítulo.

Está pensado para eso, para que cojas a cada superhéroe y le subas de nivel, le saques todo el partido posible. Que no haya sospechas: no son meras *skins*. *Spider-Man* no tiene nada que ver en su versión interpretada por Peter Parker respecto a Miles Morales, por ejemplo. **Las sinergias son una constante**; hay un pequeño lenguaje implícito que recomiendo aprender para disfrutar de verdad de la estrategia escondida entre tanto golpe. Los equipos, de cuatro héroes, podrán ejecutar acciones conjuntas, necesarias para noquear a ciertos jefes o liberar los patrones de algunos enemigos. La puesta en escena es, sin excepciones, de cine. Elegante, simpática y enérgica, para todos los públicos. Estética y ejecución pensadas para todo tipo de jugadores. Tiene

UN PELDAÑO POR DEBAJO

LA CASA DE LAS IDEAS Y EL TEAM NINJA, UN TÁNDEM EFECTIVO

Desbordante de contenido y respetuoso con el universo Marvel, pero con una evidente falta de ambición en lo que podría haber sido un juego de superhéroes definitivo.

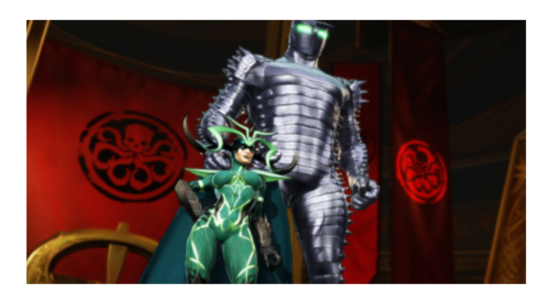
mérito, es indudable, que *Marvel Ultimate Alliance 3 The Black Order* pueda ser recomendado para absolutamente cualquier usuario de Nintendo Switch. Porque quieras o no, si deseas repetir cada fase con nuevas habilidades, entender para qué sirve equipar los ISO 8 o interesarte por aquello de las técnicas del árbol de habilidades, el juego te abre las puertas.

Es un arma de doble filo, eso sí, porque **lo hace a costa de la simplificación**. No quería llegar a este punto, pero es la realidad: terminaremos machacando los botones de ataque. El título te da las herramientas para que no limites la jugabilidad a aporrear los botones de acción, pero al final del día no hay tanta diferencia al tener una dificultad no demasiado elevada en ninguna de sus configuraciones, salvo que seas un completo neófito en estas lides. A pesar de esa profundidad que me gustaría haber encontrado (incomprensible que se eliminen los agarres), es muy gratificante ver cómo la pantalla se para durante medio segundo cuando rompemos la defensa del enemigo y le dejamos al descubierto, momento en que podremos empezar a hacer del contacto físico la única vía de entendimiento.

La experiencia en compañía es lo mejor del título. Lograr conectar con tu compañero o compañeros, pues podemos jugar hasta cuatro en una misma consola, hacer acciones conjuntas o ayudarse con el fin de poder sumar son aspectos sin los que el título no podría vivir.

Y sí, tanto campaña —que me atrevería también a calificar como un claro homenaje al Universo Cinematográfico moderno de Marvel—, como jefes, división de subfases, misiones secundarias o el multijugador, tanto cooperativo como en línea, completan un videojuego que entiendo que se ponga a la venta en verano y no en la recta final de año. Habría sido entonces cuando estos problemas, esta falta de ambición, hubiera sido penada y discutida. **El proyecto, lejos de ser «definitivo» en su significado, te ofrece tanto y te pide tan poco** que puede darte para decenas, muchas decenas de horas. Mejor en compañía, eso sí, porque salvar el universo es algo que cuenta demasiado como para hacerlo en solitario... ■

Imágenes del juego







PS4 · SWITCH

DRAGON QUEST **BUILDERS 2**

POR **JUANCARLOS**SALOZ

UNA EPOPEYA **ENTRE VECINOS Y BLOQUES**

Que no te engañe su estética naíf y sus mecánicas basadas en *Minecraft*, *Dragon Quest Builders 2* narra una trascendente historia que coge lo mejor de los juegos de construcción y lo suma a *Zelda: Breath of the Wild* y *Animal Crossing*.

Si de algo no se puede acusar a la franquicia *Dragon Quest* es de aprovecharse de una estructura que ya funciona. Está bien, puede que con el primer *Builders* quisieran llevar la fórmula *Minecraft* a su terreno, o que con el reciente *Dragon Quest Walk* busquen explorar el entorno de *Pokémon GO*. Pero no hay que olvidar que fue la saga que instauró el JRPG y, años más tarde, la inspiración principal del primer *Pokémon*. A estas alturas, la marca *Dragon Quest* puede permitirse hacer lo que le venga en gana, y es que, como ha vuelto a demostrar con *Builders 2*, **todo lo que toca lo convierte en oro.**

Cuando ves el tráiler o una simple imagen de *Dragon Quest Builders 2*, corres el riesgo de creer que es un producto muy distinto de lo que acaba siendo. A mí mismo me pasó. A pesar de haber jugado al título anterior y de conocer a fondo la saga de Yūji Horii, pensé que se trataría de una entrega para todos los públicos donde la construcción era lo principal y todo lo demás un simple complemento. Pero nada más lejos de la realidad. A pesar de que la base del juego es construir —y en todos los sentidos de la palabra, pues también construimos comunidades y relaciones—, **su componente de RPG es tan amplio que podría subsistir sin necesidad de la construcción.**

Desde que llegamos a la Isla del Despertar, nuestra base desde la que se conforma toda la aventura, nos damos cuenta de que no estaremos allí demasiado tiempo. A nuestro alrededor se conforman multitud de islas que visitaremos, donde conseguiremos materiales pero también conoceremos a nuevas personas, nos enfrentaremos a nuevos monstruos y viviremos decenas de originales historias. Al igual que *Dragon Quest VII*, cuyo sistema se basaba en descubrir nuevas islas, ***Builders 2* es un viaje constante.** La construcción no nos ancla a nuestro hogar, sino que nos abre la puerta a un vastísimo universo.

Con más de cien horas jugables —sin tener en cuenta lo que podamos divagar con la libertad que nos brinda el juego—, el último título de Square Enix nos promete diversión sin límites. Son tantas las tareas posibles que no hay tiempo para aburrirse. Podemos seguir la historia cuando queramos, luchando en combates dinámicos y descubriendo leyendas relegadas al pasado de la franquicia. También podemos explorar todo lo que queramos, con una libertad que recuerda a la de *Breath of the Wild*. Y, cómo no, podemos pasarnos el día construyendo y ▸



CONSTRUYENDO UNA GRAN COMUNIDAD

En *Dragon Quest Builders 2* queda claro que la construcción no se basa únicamente en erigir edificios o crear caminos. El juego de Square Enix toma **la construcción como lo contrario a la destrucción**, dejando que conformemos un mundo mejor partiendo de cenizas, ruinas y una profunda oscuridad. **No somos héroes ni guerreros, somos mucho más.**

cultivando con un sistema optimizado que nos ahorra el enorme trabajo del título anterior.

No hay nada puesto por azar. Cada nuevo personaje es una pequeña lección de vida y cada combate o nuevo descubrimiento nos sirve para seguir nuestro objetivo de convertirnos en grandes constructores. Además, estamos invitados constantemente a divagar, explorar y pasarnos horas construyendo sin más objetivo que ampliar nuestros horizontes. Cualquier muestra de imaginación es bienvenida y, aunque podamos llegar a pensar que estamos perdiendo el tiempo, todo acaba adaptándose a la perfección a una historia calculada para poder pausarse en cualquier situación.

DESTRUCCIÓN CONSTRUCTIVA

Uno de los elementos más arriesgados y curiosos de *Dragon Quest Builder 2* es el papel de la destrucción. Desde el principio, con la presencia de cadáveres que son arrastrados por el mar y nos dejan claro que no se trata de un juego para niños, el título demuestra el daño que genera la destrucción. Somos constructores, personas que hacen de un mundo en ruinas un paraíso, así que **tenemos que tener claro cuál es nuestro enemigo.**

Pero la sorpresa llega a través de varias decisiones que añaden capas de narrativa al videojuego. La primera de ellas es la más evidente y mejor realizada: **la presencia de Malroth**. Quienes hayan jugado *Dragon Quest II* o a los *spin-offs Monsters* sabrán que Malroth ha aparecido siempre como el dios de la destrucción, un ser malévolo, con un poder inmenso y cuyo objetivo no es otro que arrasar con todo.

"MALROTH ES UNO DE LOS MEJORES PERSONAJES DE LA SAGA"

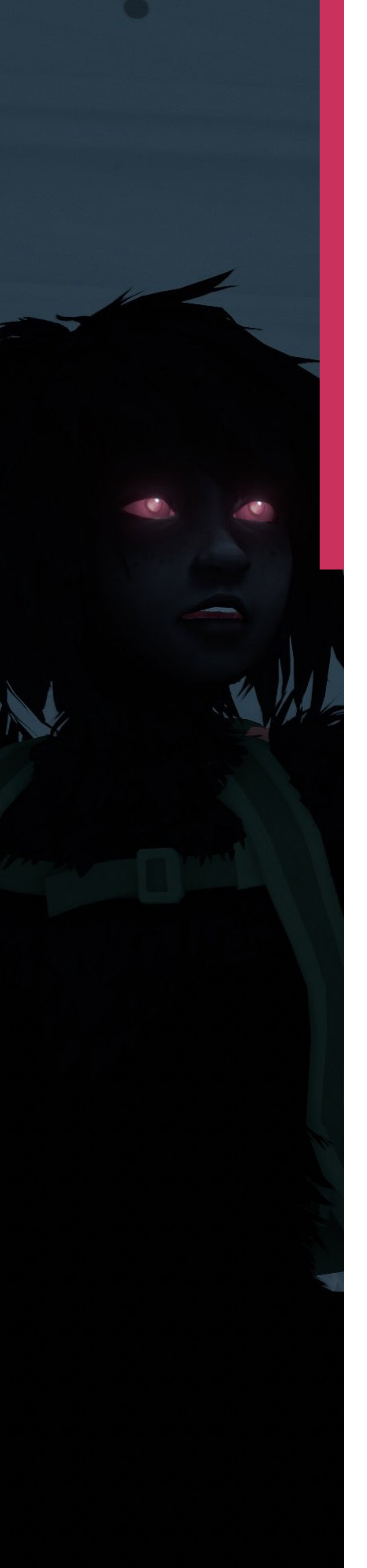
Sin embargo, en *Builders 2* este personaje se convierte en nuestro joven acompañante durante toda la travesía. Es bruto, se ofende con celeridad y poco a poco se va descubriendo su oscuro secreto; pero también es **uno de los personajes más carismáticos y divertidos** que ha dado toda la franquicia.

A lo largo del juego, un Malroth desmemoriado descubre que la construcción tiene mucho más sentido que la destrucción, pero también ocurre al contrario. Nuestro protagonista, un joven tan perfecto como cualquier protagonista de un JRPG, descubre que la destrucción no es inherentemente malvada.

En una lección similar a la de la alegría y la tristeza en la película *Del Revés*, la sintonía entre ambos da pie, de forma natural y sin grandes pretensiones, a reflexiones que van mucho más allá de lo que cabría esperarse de un videojuego de estas características. Además, al centrar la historia en un mundo ya establecido, cualquiera puede llegar a reconocer guiños a las anteriores historias de la saga.

Pero, pesar de todas sus virtudes, *Dragon Quest Builders 2* continúa teniendo algunos lastres que hacen que no se convierta en el juego perfecto que podría llegar a ser. Se echa de menos una forma más orgánica de construcción, al estilo *Sims*, que permita poner cada pieza en su sitio sin necesidad de volverse loco con pruebas de todo tipo. También surgen algunos errores a la hora de reconocer estancias que perjudican el avance del juego. Y **se echa de menos una mayor complejidad en las batallas**, puesto que terminan siendo mucho más relevantes de lo que puede parecer en un principio.

Sea como fuere, *Dragon Quest Builders 2* es un juego único en la franquicia y perfecto para diferentes perfiles de jugadores. No importa si eres un experto en *Minecraft* o si no has probado un juego de construcción en tu vida; si quieres una gran aventura con mecánicas originales y **sorpresas por doquier**, la última gran entrega de Square Enix no te defraudará. ■



PS4 · XBOX ONE · PC

SEA
OF SOLITUDE

POR **ROBERTO**PINEDA



EL MONSTRUO
QUE HAY EN MÍ

Cornelia Geppert dibuja sus miedos en una obra capaz de remover nuestros peores recuerdos.

Depresión. Una palabra que afecta tanto a los que han caído en sus garras, como a los que les rodean. Una palabra a la que, posiblemente, no damos demasiada importancia los que no hemos tenido que lidiar con ella. Cornelia Geppert, Directora Creativa y CEO de Jo-Mei Games, deja un claro aviso en pantalla que aparece nada más comenzar el título que tenemos entre manos: «El juego trata temas delicados que pueden incomodar a algunos jugadores. No pretende servir como asesoramiento profesional ni como guía». Porque hay cosas en la vida que no siempre se superan con la ayuda de unas bonitas palabras, sino que debemos afrontarlas gracias al poder que todos ocultamos en nuestro interior. **Un enemigo íntimo que nos conoce a la perfección** se muestra implacable y es capaz de anticiparse a nuestras decisiones.

Kay, una chica a medio camino entre adolescencia y juventud, una ciudad sumergida en el mar de la inseguridad y una serie de monstruos dispuestos a hacer de la palabra el arma más letal. Suficiente para contarnos una historia. Todo comienza en el preciso instante en que una luz brilla en mitad de un mar de oscuridad. Seguramente, una metáfora del final feliz anticipado que todos querríamos ver en una situación así. Pero no, no basta con una sola luz; las tinieblas han consumido prácticamente todo lo que rodea a esta chica que no imagina que ella es la primera que ya ha sido consumida. En cuanto vi a esa chica, tuve claro que haría lo imposible por ayudarla en su camino hacia la luz, pero era consciente de que solo ella podría alcanzarla. Le dije hacia dónde tenía que ir, pero también la avisé de que llegar a la meta no serviría de nada si no era capaz de aceptar su identidad y comprender lo que suponía emprender un viaje así.

Sea of Solitude es uno de esos títulos que, al igual que nombres propios como *Firewatch*, *Gone Home* o *Layers of Fear*, proponen al jugador conectar con el protagonista, reflexionar sobre todo lo que le rodea y **prepararse para aceptar las cosas como son.** Una experiencia que presume de un acentuado enfoque narrativo y que lo tiene muy complicado para sorprender por sus posibilidades a los mandos, pero muy fácil para dejar una huella imborrable en el corazón de aquellos que, por alguna experiencia pasada —o actual—, son capaces de sentir como suyo lo que sucede durante un viaje en el que

las emociones se muestran sin tapujos. Para bien y para mal.

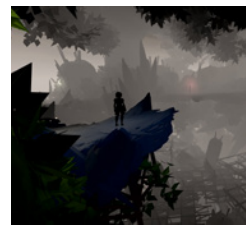
Para mi gusto, he de reconocer que no soy demasiado amigo de las muestras explícitas de lo que se pretende contar; creo que resulta más efectivo transmitir a base de la insinuación que poner todas las cartas sobre la mesa desde el primer momento. Un claro ejemplo de esto son los monstruos que atormentan a Kay durante su viaje, ya que hay algunos que interpretan un papel que brilla en ese lienzo oscuro, pero hay otros que prácticamente se limitan a llegar, presentarse y decir a qué han venido. En este sentido, si me ciño a la potente carga narrativa del título, no soy capaz de encontrar esos grandes aciertos que todos hemos visto en otras propuestas de carácter similar. **Me falta equilibrio y me sobra previsibilidad.**

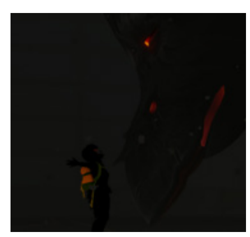
Creo que hay cosas que *Sea of Solitude* hace muy bien, seguramente las más importantes y es probable que eso sea más que suficiente para lograr su propósito, que no es otro que el de transmitir un mensaje muy contundente. Asimismo, también considero que hay otras en las que ha faltado inspiración, especialmente en la representación de algunas metáforas y la **ausencia total de sutileza** a la hora de preparar al jugador de cara a vivir el *clímax* de cada hecho. De cada recuerdo. En mi modesta opinión, hay momentos en los que el juego se pasa de explícito.

A pesar de mis críticas, hay ocasiones en las que me siento incómodo a la hora de juzgar obras tan especiales. Si me ciño a los elementos que conforman el conjunto, tengo que decir que no he hallado nada destacable en el título de Jo-Mei Games. Incluso encuentro defectos que saltan a la vista como la repetición de mecánicas o la falta de inspiración en el diseño de niveles, entre otros. Sin embargo, hay ocasiones en las que no soy capaz de darles demasiada importancia, ya que **no sería justo** poner en la balanza una serie de aspectos sin valorar la importancia que tienen en la mente del autor. ¿Qué habría sido de *Shadows of the Colossus, What Remains of Edith Finch* o *The Unifinished Swam* si el juicio final hubiera quedado a expensas de valorar las sensaciones que transmiten a los mandos sin mirar más allá? Cornelia Geppert me ha contado su historia, y con mayor o menor acierto, eso es lo único que me importa.

Imágenes del juego



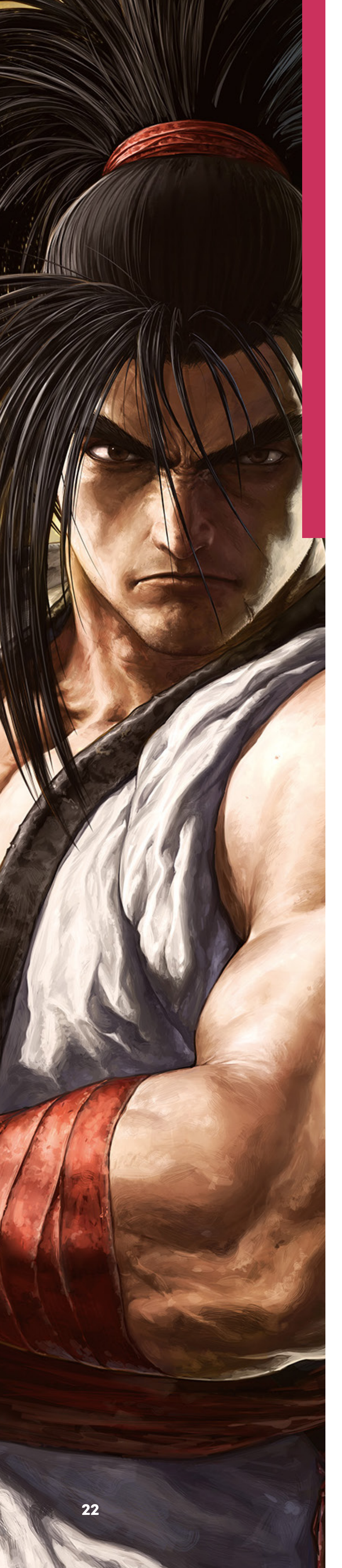




"¿DE QUÉ SIRVE OCULTAR NUESTROS FANTASMAS?"

En definitiva, *Sea of Solitude* **es una obra necesaria**. Un viaje a través de los recuerdos de un pasado marcado por todos esos obstáculos que el ser humano no siempre es capaz de superar. Porque en esta vida —algunos más que otros—, a todos nos toca vivir experiencias que nos marcan para siempre. Situaciones de las que no siempre podemos salir airosos y enemigos que proponen batallas que se decantan antes de comenzar. Algunos dan la cara y nos acompañan cada día, mientras que otros son tan ruines que se ocultan y atacan donde más duele; a los que más nos duelen. Todos tenemos algo que aprender de Kay. Y es que, para bien o para mal, algún día alguien —o algo— ajustará cuentas con nosotros, y con justicia o sin ella, no podremos mirar hacia otro lado. Algunos ya perdimos demasiado tiempo mirando hacia otro lado. ■





PS4 · XBOX ONE · PC · SWITCH

SAMURAI **SHODOWN**

POR **JULIÁN**PLAZA







LEVANTARSE Y **SEGUIR PELEANDO**

El clásico regresa con un reinicio de la mano de SNK que conserva su ritmo peculiar y que focaliza su atención en el posicionamiento y la precisión.

Puestos a hablar de lucha, hay que empezar reconociendo lo evidente: *Samurai Shodown* no le ha ganado el pulso a la historia. Su competencia ha sido guerrera y, pese a sus muchísimas entregas, los choques de puños siempre se han antepuesto al repiqueteo de espadas. Es la triste doble lectura que nos da la atención de los focos; **siempre hay apartados, eclipsados en la sombra, aunque no vayan faltos de calidad**. Pero claro, cuando estos son samuráis, qué otra filosofía podríamos esperar que la de levantarse y seguir peleando.

Así se nos muestra este *reboot* apadrinado, como no podría ser de otra manera, por SNK. Es un regreso clásico, uno que en lugar de fijarse en las novedades de los demás sabe que puede bastarse con la presentación de siempre; la que da importancia a modos troncales como el Versus, el Supervivencia, las Contrarreloj, los Campeonatos o el imprescindible Modo Historia. Es un regreso que apela orgullosamente a la tradición, porque más allá de las opciones del menú lo importante está tras el característico «*Engarde… ¡Fight!*» que precede a la lluvia de golpes. Y aquí es cuando hay que ponerse serios, cuando hay que rendirse a la evidencia de que nos encontramos ante **un regreso de indudable calidad**.

Samurai Shodown es **un juego con unos ritmos muy suyos**, unas dinámicas que se entienden mejor con un ejemplo gráfico. A poco que veáis el *streaming* de un profesional, lo primero que os llamará la atención es que, comparado con el de gente que juega a *Street Fighter, Dragon Ball FighterZ* o *Tekken*, aquí no hay tanto machaque de botones. El *arcade stick* suena, se ejecuta el ataque y después hay un silencio, una pausa ausente otros juegos de lucha. Sus tiempos muertos, esa solemnidad entre golpe y golpe, lo hacen único. Único y letal.

El que hoy nos ocupa es un título mucho más basado en el posicionamiento, en medir bien el alcance de los golpes del rival para delimitar bien tu zona segura de movimiento. Te distancias, te preparas y mueves ficha. Esta marcada rigidez existe porque el enemigo puede mandarte a criar malvas con un par de golpes bien dados. Un movimiento final —activable sólo una vez por combate— puede despachar un 70% de tu barra de vida, pero es que dos ataques fuertes sin combos, potenciadores o bonificación también son capaces de llegar a esas cifras. **En un par de segundos pasas de tener un *match-ball***



a perder estrepitosamente, y es algo tan fascinante como aterrador.

No esperéis un control complejo ni excesivos indicadores a los que prestar atención. ***Samurai Shodown* tiene un andamiaje sorprendentemente simple**, basado en la clásica escala de tres golpes (ligero, medio y fuerte), más una patada que sirve de recurso defensivo rápido, de ataque sorpresa para cortar la iniciativa rival. Bajo esta estructura se edifica un combate con bastantes situaciones concretas, tales como las esquivas, los desarmes —aquí se pierde la espada y toca luchar «a pelo» hasta recoger de nuevo el filo— y las contras. Ahondando un poco más allá está el Modo Furia, un estado en el que haremos más daño y que se activa tras rellenar la clásica barra de especial situada en la parte inferior de la pantalla.

Durante ese breve instante podremos realizar un ataque final que, como el normal vinculado a cada personaje, es una carta de un solo uso. Puede parecer algo más limitado de lo necesario, pero teniendo en cuenta que el de SNK es un juego en el que se ventila al rival con dos golpes bien dados, en realidad la cosa está medida y más que pensada. Visto en global, lo que queda es **un sistema de combate fácil de leer, pero con las suficientes capas interiores como para convertirse en un juego profundo** con una presencia más que justificada en el terreno competitivo.

"APUESTAN POR UN ESTILO CARTOON CON PERSONALIDAD"

En cuanto al plantel, lo que encontramos es un abanico de opciones que orbita siempre en torno a esa idea base de encontrar ventanas de oportunidad, pero desde distintos acercamientos. Tenemos tanques lentos y letales como Genjuro o Earthquake, personajes equilibrados como Haohmaru o Jubei, maestros del engaño como Hanzo, opciones que buscan la esquiva como Nakoruru o Galford y otras alternativas que ayudan a sumar **un total de dieciséis maestros y maestras de la espada**. Podría ser una selección un poco más extensa, pero cubre todos los frentes y da opciones a cada estilo de juego.

También **merece la pena hablar del salto visual** que ha pegado la serie. Aunque la fijación en *Street Fighter V* resulta más que evidente, se ha apostado por un estilo *cartoon* con personalidad y con la capacidad de seguir remitiendo al diseño de personajes clásico. Sin ser un portento, se saca partido con algunos recursos inteligentes como el juego de cámaras en los ataques definitivos, los chorros de sangre que brotan del rival caído o el movimiento hipnótico de personajes como Kyoshiro. Parecía un lavado de cara arriesgado, pero ha salido bien.

Hablar del multijugador en línea es pisar un campo de minas. Tras unas cuantas semanas en marcha ha habido de todo, desde un lanzamiento con una conexión estable hasta un parche que dio bastantes problemas hasta recibir una actualización. Sí que puedo decir que los emparejamientos son justos, pero no me atrevo a sentenciar algo en firme en cuanto al online porque no hablamos, precisamente, del juego más regular en ese sentido. Por suerte, tiene el contenido suficiente como para apoyarse en la oferta para un jugador, un volumen de opciones generoso del que conviene destacar la campaña, que viene con una historia para cada personaje y con una sorpresa final.

Samurai Shodown es más que un regreso que apela a la nostalgia. Su acercamiento al combate es inteligente, único y robusto. Propone **una experiencia que huye del aporreo de botones y que en su lugar apuesta por la elegancia**, el baile de distancias y los golpes decisivos. Es un juego de lucha que transmite la sensación de empuñar una espada como pocos lo hacen. Es furia, violencia, un pulso en el que no sabes quién ganará hasta el último segundo.



PS4 · XBOX ONE · PC

F1 2019

POR **SERGIOC.**GONZÁLEZ






NUEVO TECHO JUGABLE EN LA SAGA

Codemasters vuelve a demostrar que han entendido a la perfección cómo hacer no solo un videojuego excelente de F1, sino también un producto cuidado que respeta y homenajea a todo un deporte.

***F1 2019* es el mejor videojuego de Fórmula 1 jamás hecho por Codemasters**. Ya con la entrega de hace dos años pudimos percibir ese afán por la excelencia que se rozó con los dedos a base de añadidos, detalles de calidad de vida que convirtieron a la entrega lanzada en 2017 una de las que tomar como base, como referencia para lo que quedaba de generación.

El curso pasado se perfiló esa fórmula, se mejoraron aspectos solicitados por la comunidad de fans, una muy dedicada que dedica cientos de horas al año con su volante en casa. Sin embargo, se quedaron en el tintero otros aspectos. El primero, si bien menor, es la fecha de lanzamiento. No afecta al juego en ningún aspecto, pero haber posibilitado que tengamos el título en junio, antes del Gran Premio de Silverstone, es una declaración de intenciones: ya no es un producto que busca únicamente seguir la inercia comercial del gran circo del automovilismo; es un producto que quiere tomar la delantera y ser ineludible para quienes en su día soñaron de pequeños con subir al podio bañados en *champagne*.

Porque Codemasters se ha sacado de la chistera **una experiencia al volante excelente**; no se me ocurre otra forma para definirlo. Para aquellos que jugasteis a *F1 2018*, la verdad es que en esta entrega no hay un cambio sensible a nivel jugable. La base sigue siendo prácticamente la misma, por lo que las verdaderas distancias se trazan desde el menú de opciones, donde podemos elegir qué tipo de ayudas disponer y decantar la balanza más hacia la experiencia *arcade* o la simulación pura.

Lo que sí ha cambiado **es la interpretación del juego como producto para las grandes masas**. La fecha ha sido una, pero las ayudas son las que reafirman este argumento. Hay múltiples facilidades: no hay que tener miedo a darle una oportunidad a *F1 2019*. Todos los tipos de jugadores se verán representados. Desde la trazada dinámica pasando por los daños, frenada asistida o el rebobinado, que, si bien para mí estropea la experiencia de la verdadera competición, está ahí para hacer que un error fatal sea mera cosa del recuerdo.

Y es precisamente el gran recuerdo que me deja este título lo que no puedo quitarme de la cabeza. Es para quitarse el sombrero el trabajo de recreación de todas las escuderías, ▶

circuitos y los aspectos estrictamente audiovisuales. Huelga decir que, una vez más, el juego cuenta con la licencia de absolutamente todos los circuitos, marcas, escuderías y pilotos; pero eso sería mera cosmética de no ser por los elementos que sí afectan a la jugabilidad. La meteorología dinámica, el desgaste de los neumáticos o la carga de combustible no son mera matemática; se notan los cambios y eso nos obliga a prestar atención, a buscar la trazada perfecta. **A calcular cada centímetro de la pista y buscar el piano**, porque sabemos que el juego no nos está engañando.

Además, un aspecto que es a título personal una de mis debilidades, la lluvia, es ahora mejor que nunca. Es un aspecto delicado, que precisa dar lo máximo por parte de los desarrolladores, pero es un auténtico espectáculo sentir cuando faltan solo un par de vueltas que tu coche está reptando como en una pista de hielo, que de verdad el vehículo está sintiéndose afectado por las condiciones externas y que el rival no titubea.

He aquí la otra gran tara del género, la inteligencia artificial. De nada sirve hacer un buen juego de conducción —como ha pasado en muchos referentes de esta generación que ya termina— si **la IA** es mediocre. Te ves obligado a ir al modo en línea para que las carreras no se sientan artificiales. Aquí, en mayor o menor medida, el trabajo es notable. La agresividad sigue siendo un recurso fácil que no me gusta, porque una envestida sin justificación no es mayor dificultad, es romper la dificultad para hacer de lo complicado simplemente un juego sucio. En cualquier caso, sucede poco.

Pasando a los modos de juego, que suele ser el dolor de cabeza de cada año. Si bien algunos años se introduce un modo carrera con múltiples posibilidades, a veces hay limitaciones incomprensibles. **Este año han tenido tiempo y se nota**. Se nota porque haber dedicado dos años a esta entrega ha dado razón a los desarrolladores: doce meses son insuficientes para implementar mejoras palpables.

El Modo Carrera es lo más interesante de esta entrega. La progresión es mucho más natural; además, se ve acompañada por una narrativa notable donde podemos sentirnos partícipes de nuestra propia historia. No es nada equiparable a El Camino de *FIFA*, pero no lo busca. Codemasters quiere que sea tu **avatar el que dibuje su propia historia**, su propia carrera profesional automovilística. Esta temporada hay más decisiones, algunas de ellas simplemente personales para definir la personalidad del personaje como piloto, lo que afectará su relación con los fans y con las marcas. No es baladí.

Imágenes del juego







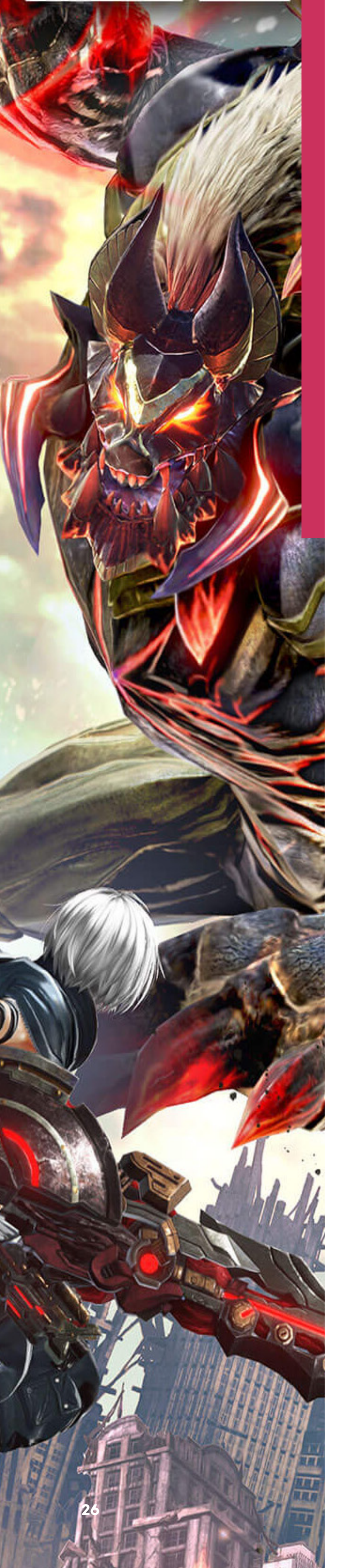
"UNA DECLARACIÓN DE AMOR PARA LOS FANS DE LA F1"

Los más románticos de este deporte estarán contentos al saber que tenemos la **F2**, la categoría previa a la Fórmula 1. Ya era hora de comenzar desde abajo, desde las bases, desde la segunda división. Por ahora se basa en la temporada 2018, un movimiento que tiene sentido porque así, al promocionar, comenzaremos en la temporada 2019 de F1. Esta categoría cuenta con vehículos menos potentes, con pilotos que cometen más errores, pero que también nos sirve como perfecto tutorial si no somos tan avezados en la franquicia. Incluso tenemos enfrentamientos con otros pilotos para sellar rivalidades a largo plazo.

Más allá de las carreras, **las ruedas de prensa dejan de ser por fin un trámite empalagoso**. Te das cuenta de que importan cuando, a final de temporada, se acerquen a ti unas escuderías u otras. Depende de nosotros y solo de nosotros construir un perfil con carácter, un piloto con el suficiente carisma como para vestir de rojo en la mítica casa italiana en un futuro. Sigo echando en falta más opciones, que se cuente una historia de verdad.

Y no quiero olvidar los ocho retos incluidos con enfrentamientos entre **Alain Prost** y **Ayrton Senna**, un aceptable ejercicio de introspección en la historia de este deporte. No dejan de ser retos de contrarreloj o de persecución, eso sí. En un inicio pensaba que iban a recrearse confrontaciones históricas entre ambos en la pista para rememorar la que fue posiblemente una de las mayores rivalidades de los ochenta y los noventa en este deporte hasta que uno de ellos terminó dejándose la vida en la pista, pero no es así. No esperéis la colisión en Suzuka en 1989, tampoco la de 1990. Es un buen añadido, pero lejos de contar con la carga histórica que merece.

No quiero finalizar sin mencionar lo interesantes que son los Eventos Semanales del modo online o la Superlicencia, que elevan al juego a la recomendación total si sois amantes de la conducción, no solo de este deporte. 60 FPS sólidos como se esperan en una experiencia a la que le falta muy poco para ser, por fin, un videojuego sobresaliente. **Mientras tanto, nuevo techo para la saga**, y ya van cuantos. Bien por Codemasters. ■



PS4 · PC · SWITCH

GOD
EATER 3

POR **MARC**ARAGÓN

PREPARA TUS ARMAS
SE ACERCAN LOS DIOSES

El hermano pequeño de *Monster Hunter* consigue sacar a la luz su personalidad, aunque se queda lejos de su competencia.

Cuando se habla de un RPG japonés en el que se pelea con criaturas enormes con armas del tamaño de un coche, lo primero que nos viene a la mente es *Monster Hunter*. La obra de Capcom nos lleva de safari por un mundo sobrenatural habitado por dinosaurios y otros seres colosales, con cuyos restos creamos nuevas armas y armaduras. *God Eater 3* **bebe mucho de sus influencias** e intenta emular su éxito llevándolo a un nuevo escenario, pero como en toda cacería, **la presa siempre va delante**.

Monster Hunter World, el último de la saga hasta el momento, hizo un gran esfuerzo por adaptarse al gran público y abrir sus puertas a nuevos jugadores sin perder su identidad y su personalidad. *God Eater 3*, por otro lado, no ofrece apenas novedades. La historia, de hecho, se ha **repetido hasta la saciedad**. Empezamos siendo un don nadie que de repente recibe un enorme poder y se convierte en un «comedioses» de nueva generación, un Adaptive God Eater. Desde aquí, y armados con nuestras enormes armas, haremos frente a los Aragami en un mundo desolado.

Allí donde Capcom triunfó, Bandai Namco falla. Desde el primer momento, **los tutoriales nos asaltan** y las decenas de opciones de los menús abruman hasta al más pintado. Este ha sido el primer juego de la saga que ha pasado por mis manos y debo reconocer que me ha costado bastante hacerme a él. En el momento en que la curva de aprendizaje reduce su pendiente, el juego consigue alejarse lo bastante de sus competidores como para hacerse un hueco en la estantería por sus propios méritos. La acción se centra en mapas aislados a los que accedemos a través de un menú, lo que corta bastante el ritmo de la partida y lo hace salir perdiendo frente a los mundos abiertos de la competencia. Por si eso no fuera poco, **los mapas son demasiado pequeños** y poco inspirados, por lo que acabaremos cansados de ellos en poco tiempo. La verdad sea dicha, las primeras horas de la partida se hacen bastante cuesta arriba.

Una vez superados los tutoriales y perdonados ciertos aspectos menos trabajados (quizá por falta de tiempo, presupuesto, o ambas cosas), se trata de **un título bastante disfrutable** y capaz de entretener durante horas. Quizá las comparaciones con *Monster Hunter: World* no sean justas, ya que su planteamiento y objetivos son diferentes, aunque ambos compartan género. Lo cierto es que, dentro su complejidad, *God Eater 3* es rico en opciones y posibilidades. Su sistema de combate es rápido y exige preparación y planificación para dominarlo. Un juego de esos que llaman «comehoras» **perfecto para las largas tardes de verano**. ■





ONE SHOT

RED FACTION GUERRILLA

POR **ALEJANDRO**CASTILLO

La máquina de hacer *ports* para Nintendo Switch no tiene fin. El meme de la freidora se ha convertido en realidad. Yo mismo me agarraba al argumento de cuantos más, mejor; nunca hay suficiente catálogo, máxime cuando hablamos de una consola que te ofrece las dos grandes experiencias. Para el usuario, de lujo, y para las compañías todavía mejor.

Cualquier estudio de medio pelo se lía la manta a la cabeza para lanzar su *videojoc*, esté como esté y sin importar un bledo lo que ocurra cuando llegue a sus usuarios. Esta pérdida de cariño nos afecta directamente a nosotros. ¿En qué nos hemos convertido? Sí, ahora, más que nunca, somos un numerito al final del año fiscal.

Red Faction Guerrilla Re-Mars-tered es otro caso de promesas de portabilidad a costa de llegar en cualquier condición. Seamos claros: **No es no**. No a los sobreprecios, no a la reducción de características sin motivo aparente, no al engaño constante de la portabilidad como motivo para tragar con cualquier juego.

Lo que me encontré al ponerme a los mandos del marciano es la misma cantinela de siempre. Un producto que se siente muy por debajo de lo que llegó en su versión original, por no hablar de la remasterización en las otras plataformas. Debemos dejar de recompensar estas prácticas.

Existen no solo mejores opciones, sino opciones decentes para disfrutarlo como es debido. Y no, Nintendo Switch no es la mejor consola para redescubrir el último gran *Red Faction*.



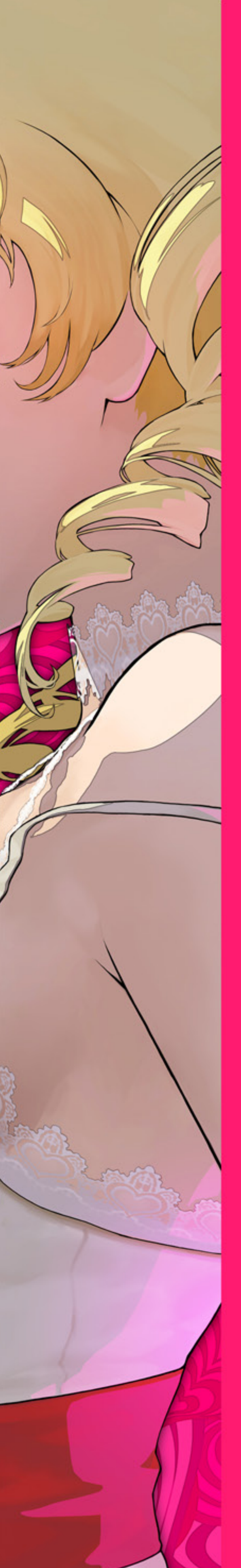


CATHERINE FULLBODY

Vuelve a caer en la desesperación

por Borja Ruete





Escapar del infierno nunca fue tan difícil

No ha pasado mucho tiempo desde que Atlus decidió lanzar la edición clásica de *Catherine* en PC, pero la compañía japonesa no se ha quedado de brazos cruzados y está a punto de comercializar, por fin, *Catherine: Full Body*, que se estrenará en PS4 **con novedades de peso**, una historia renovada y un aspecto jugable con numerosos añadidos y extras. En el camino se queda la versión de PS Vita, que salió a la venta en exclusiva para el mercado japonés, algo no demasiado sorprendente teniendo en cuenta el escaso éxito de la portátil de Sony en Occidente.

Atlus presenta un videojuego con potencia visual que no se queda en la superficie y que ofrece un **contenido arriesgado**. Arriesgado en el sentido de que su historia parte de un tema controvertido (la infidelidad) y sirve al jugador las preguntas y las reflexiones necesarias para que comience a darle vueltas a la cabeza.

Más no siempre es mejor, pero en el caso de *Catherine: Full Body*, el juego se abre mediante un abanico de opciones que **se adapta perfectamente** a los distintos tipos de jugadores. Esta es la historia de Vince, un chico al que le tocará descender hasta los terrores del infierno y sobrevivir para contarlo.

el juego explora los límites de la moral

La infidelidad trasciende la relación y conduce a Vince Brooks hasta el mismísimo corazón del mal. Ahora, todo pende de un hilo: la vida, su noviazgo y la cordura.

La creencia en el infierno ha atormentado al ser humano desde tiempos inmemoriales. Durante la Edad Media, el hombre pensaba que si no seguía las lecciones de las escrituras, el resultado sería la condena eterna en las flamas abrasadoras. Más adelante, **el purgatorio** supuso un emplazamiento intermedio entre el cielo y el infierno, aunque el miedo a acabar bailando con el diablo siempre estuvo presente. Toda esta iconografía ligada a la religión católica ha protagonizado las pesadillas de muchas personas, por lo que no resulta extraño que haya aparecido en los productos culturales a lo largo de los siglos.

La religión católica no impera en Japón, lo que no significa que algunos de sus elementos no se cuelen o que incluso se celebren festividades como la Navidad, aunque siempre tamizadas con su inconfundible capa cultural. En *Catherine: Full Body*, podemos observar **mucha de esta iconografía**: el infierno, los machos cabríos —que generalmente se identifican con el diablo—, los confesionarios, etc. Todo ello está al servicio de una historia que explora los límites de la moral y que hace partícipe al jugador de las decisiones que toma el protagonista, con todo lo que eso conlleva.

El argumento del juego, en su transfondo, tiene un toque muy humano y plantea un tema tabú no dentro ya de los propios videojuegos, sino también en la sociedad: **la infidelidad y las consecuencias de esta**, los remordimientos y el precio del engaño y de la mentira.

Vincent Brooks es un treintañero normal y corriente que vive una relación amorosa desde hace años. Su novia Katherine quiere dar un paso más y le plantea la posibilidad del matrimonio. Sin embargo, su suerte está a punto de cambiar, para bien o para mal. El joven se relaja en un bar de copas cuando conoce a Catherine (con «C»). A la mañana siguiente, despierta



con la chica entre las sábanas, que le recuerda que han protagonizado una noche de pasión. Movido por los remordimientos, Vince le da vueltas a la cabeza una y otra vez. Aun así, otra chica hará acto de presencia, la joven Rin (también conocida como Qatherine). Las acciones tienen consecuencias, pero en el mundo creado por Atlus, la pesadilla es más real que nunca. Vince se transporta todas las noches a un infierno demoníaco en el que debe superar las pruebas que se le impongan para despertar al día siguiente. En esos lares, todos los humanos señalados adquieren **la forma de machos cabríos**, a la espera de que se resuelva su condena. Dentro de ese universo paralelo, el confesionario juega un papel importante. Se nos plantea una pregunta y se abren varias opciones de respuesta. Las cuestiones suelen tener una dimensión moral que nos invitan a reflexionar y a mover nuestra propia conciencia.

Si bien la arquitectura narrativa se basa en diálogos interactivos y cinemáticas, el juego en sí está dividido en dos partes: por un lado, el fragmento más puramente argumental; por el otro, las **secciones de puzles**, que consisten en escalar a través de una escarpada ruta llena de bloques, todo ello mientras la parte inferior se va desmoronando. El objetivo es llegar a la cima, pero para conseguirlo, nos veremos obligados a desplazar los bloques de un lado a otro. Claro que no es tan sencillo como parece: no todos tienen las mismas propiedades, por lo que habrá que estudiar diferentes estrategias. A veces, incluso, elementos externos tratarán de interferir y hacer que fracasemos, como por ejemplo, alguna de las criaturas de Satanás: no faltan los jefes finales.

Catherine: Full Body es **mucho más que un *port*** de la versión de PlayStation 3, es un producto con múltiples añadidos que ofrece opciones tanto para los jugadores experimentados como para los que no se quieren romper la cabeza con los puzles y prefieren una experiencia más narrativa. Así son las cosas, el Modo Seguridad nos hace invulnerables e impide que los elementos del escenario se desplomen. Por si esto no fuera poco, se ha implementado también la posibilidad de activar un Modo Automático, en el que prácticamente contemplaremos cómo el personaje sube sin mayores impedimentos. Por el contrario, el Modo Mezcla incluye nuevos tipos de bloques que contribuyen a incentivar el reto.

Lo nuevo de Atlus es la **edición definitiva** de *Catherine*. Si lo jugaste en su día, tienes nuevas razones para hacerlo; si no lo hiciste, es el mejor momento para empezar. Septiembre es su mes. ■



EN PORTADA:

el arte de HELLYON WHITE

CATHERINE FULL BODY

Se ha convertido en mi portada favorita y llevo unas cuantas a mis espaldas. Cuando conocí a Hellyon White, recuerdo con claridad pristina pedirle esta portada como la primera de su incorporación. Sabía que era **una apuesta arriesgada**: se trataba de un juego polémico y cuya imagen había alejado a muchos de lo que ocultaba tras la máscara. Nunca me cansaré de decir que *Catherine* es uno de esos juegos que tengo en mi podio personal. Un juego que me engañó, como a tantos otros, y me hizo caer en el prejuicio. Un título que tras jugarlo me sorprendió enormemente: **no te dejes guiar por las apariencias**. *Catherine* me descubrió al P·Studio y por ello siempre le estaré agradecido.

Cuando hablé con Hellyon acerca de esta portada, lo único que le pedía era **que trasladase un poco de la oscuridad latente en *Catherine***. Que rascase más allá de la primera capa y retratase el verdadero espíritu de esta peculiar obra. Creo, de corazón, que Hellyon lo bordó. Ha conseguido plasmar el espíritu de *Catherine*, un juego que **no es lo que parece** y que nos cuenta cosas que no queremos escuchar.

—Juan Tejerina




MIDELLO
FORCER



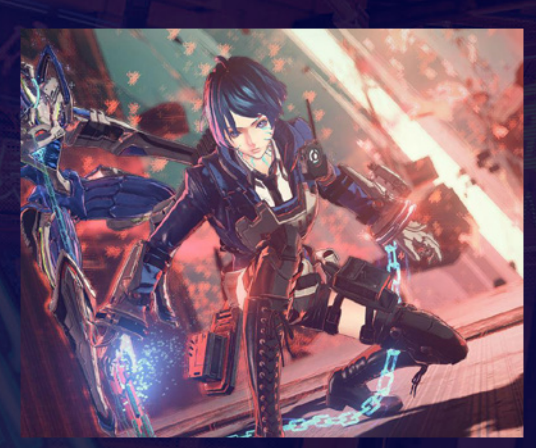
ASTRAL CHAIN

por Alejandro Castillo

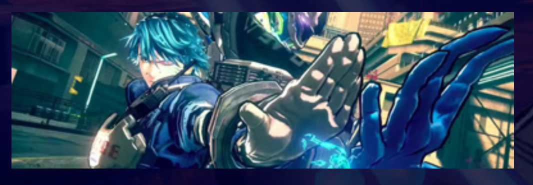
La sombra de la bruja de Umbra sigue sin divisarse en el horizonte. Platinum Games lo ha dado todo por concebir una secuela tan esperada como, aparentemente, mimada. Pese a la prontitud de su confirmación en aquella gala de premios a los mejores juegos del año, los japoneses se colocaron la bandana para saldar una cuenta con sus seguidores. De esta forma nace *Astral Chain*, un experimento que **pude jugar recientemente para *MeriStation*** y que se postula como el juego del verano.

CADENAS DE PROSPERIDAD

Comienza una relación única con tu Legión







Mi primera vez en las oficinas centrales de Nintendo Europa fue un tanto especial. Digo esto porque siempre se suele tener cierta ilusión por conocer uno de los pequeños templos de la compañía por el mundo. La realidad se topó como un muro, no dejaba de ser una oficina más con las medidas de seguridad propias de un lugar hermético. El salón de ocio, donde también comparte espacio la tienda oficial para los empleados, fue el rincón que compartí con el resto de profesionales allí presentes.

Dentro de ese ambiente aséptico encontré curiosidad destacables. Por ejemplo, una librería plagada de tomos *manga* en perfecto japonés o una balda con títulos de la competencia. Grandes clásicos como *Command and Conquer* o el propio *Battlefield 2143* eran varios de los nombres que se quedaron en mi retina. Junto a ello, dos vitrinas exponían, a modo de intercambio cultural, camisetas de fútbol de la selección japonesa y del Eintracht de Frankfurt, equipo local. **En Kioto son grandes aficionados al esférico**.

No quiero que os perdáis en mis divagaciones: es hora de que os hagáis una idea de lo que encontraréis el próximo 30 de agosto. *Astral Chain* centra su fórmula en tres grandes conceptos: exploración, investigación y combate. Cada parte funciona como un ente totalmente independiente del resto, como si de varios tipos de juego se unieran en uno solo. De esta forma, la variedad que plantea le con-

vierte en uno de sus proyectos más ambiciosos hasta la fecha.

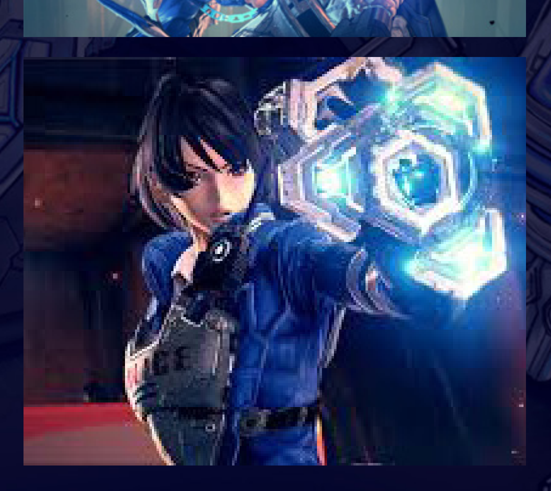
Esos dos capítulos que tuve la oportunidad de disfrutar me mostraron la cara positiva y negativa del conjunto. Sus primeros compases me parecieron fríos, de extrema simpleza tanto en diseño de niveles como en plena lucha. Olvidad por un momento las complejas combinaciones de tempo que otros *Hack 'n' Slash* como *Bayonetta* ofrecen: aquí la acción pasa por dos únicos botones, los gatillos. Por lo que pude divisar, no existen complejas combinaciones ni requiere de un aprendizaje sesudo, sino que el aprendizaje se desarrolla como una tarea de campo más.

Esto toma sentido con la introducción de los Legion, los fieles compañeros de esta división del Arca. Cuando se despliegan, se le pueden ordenar ataques o movimientos especiales con el único uso del gatillo izquierdo. Él irá atacando progresivamente si no le decimos nada, pero la gracia de su sistema es que controlemos sus acciones al milímetro. Para ello, tan solo basta con apretar el mismo botón mientras movemos el *stick* izquierdo, lo que permite jugar entre los enemigos con la cadena que nos une. Por ejemplo, pude rodear a un enemigo con un círculo para, acto seguido aturdirle durante varios segundos, o utilizarla de manera horizontal para que las embestidas del rival choquen con la cadena a modo de trampolín, acción perfecta para asestar un contraataque pesado. Eso sí, **solo podremos tenerles invocados durante un tiempo determinado**. Una vez agotado, requerirá de un tiempo de refresco para volver a contar con él.

Pese a ser un aliado con su propio arsenal de destrucción, también influirá en las capacidades ofensivas del protagonista. Durante la sesión, me di cuenta de que si golpeaba cinco veces seguidas con éxito, un *flash* indicativo saldría en la pantalla para realizar un ataque conjunto especial. Esos indicadores azules son la manera en la que se puede lograr un poco más de complejidad, aunque, como digo, este tipo de ejecuciones son devastadoras y funcionan de otro modo diferente a lo que estamos acostumbrados dentro del género.









CENTRA SU PROPUESTA EN 3 CONCEPTOS

EXPLORAR, INVESTIGAR Y COMBATIR

Ese protagonismo se traslada a los otras dos grandes vertientes. Durante la investigación, tuve que indagar sobre un asesinato cometido a plena luz del día. Debía rebobinar el tiempo, tomar pruebas reconstruyendo los sucesos con hologramas, etcétera. Algo al estilo *L.A. Noire*, menos pesado, incluso. En la mayoría de ocasiones, cuando el acto parece haberse cometido desde las fuerzas Quimera, tendremos que manejar a nuestro Legion por los barrios del Arca, descubriendo pistas que no están al alcance del ojo humano. Ese periodo de exploración me bastó para comprobar las barreras que ofrece su libertad. **Pude mover por un mapa pequeño**, pero aprovechado, donde conseguía nuevas misiones secundarias que me recompensaban con puntos de deber, la moneda necesaria para mejorar tanto nuestro equipamiento como las habilidades del compañero.

En general, pude ver menos de lo que me hubiera gustado. Comprobé que existen pequeños puzles resueltos con según qué tipo de **Legion** (durante la demostración pude disponer de tres diferentes) y la posibilidad de encontrar conclusiones distintas dependiendo de lo que hagamos. Los niveles ocultan más cosas de lo que parece en apariencia, debía jugar con los saltos que me permitía Blade para llegar a sitios más recónditos. La guinda final fue un enemigo poderoso que se jugaba con leves tintes de plataformas. Todo pensado para que la acción nunca deje de parar.

Debo confesar que fui con cero expectativas. **Esa hora y media a sus mandos me dejó perplejo**, casi atrapado con el constante recibimiento de nuevas tareas. Junto a *Fire Emblem Three Houses*, quizá estemos ante uno de los exclusivos más potentes de su catálogo, casi sin hacer ruido. El sello Platinum Games permanece omnipresente desde el primer minuto, solo que se debe apreciar de una manera diferente. Será en el próximo número cuando valoremos al completo la propuesta. ■


POLICE
JANVS
POLICE



PLATINUM GAMES

POR **MARC** ARAGÓN

En ocasiones, con tan sólo unos pocos minutos (o incluso segundos) a los mandos, ves una imagen o sientes algo que enciende una bombilla, un recuerdo en tu memoria. Es realmente complicado conseguir esa identidad, ese sello reconocible y plasmarlo en un videojuego de forma que le añada ***personalidad sin desequilibrar*** *todo el conjunto. Pero cuando se consigue, se convierte en algo más valioso que la suma de sus partes. Así, cuando decimos «un juego de Rockstar» sabemos que la libertad y la atención al detalle será las protagonistas. Si queremos una obra a caballo entre los videojuegos y el cine, con robots, explosiones y soldados de mirada profunda, buscamos un juego de Hideo Kojima. Pero si* ***queremos algo intenso****, que nos haga aferrarnos al mando y apretar los dientes en un frenesí de cortes y disparos, queremos un juego de Platinum Games.*



Este estudio nipón nacía en 2007 con la **unión de dos empresas**. Por un lado, Seeds, con Shinji Mikami, Atsuhi Inaba y Hideki Kamiya a la cabeza, y por el otro, Odd, dirigido por Tatsuya Minami. Los cuatro fueron anteriormente trabajadores de Capcom, donde participaron en el desarrollo de algunos de sus títulos más importantes, como la saga *Resident Evil*, *Devil May Cry* o *Viewtiful Joe*. Pronto quisieron tomar las riendas de sus carreras y abandonaron sus puestos en la empresa japonesa para establecerse por su cuenta creando sus propios estudios, que finalmente **se acabaron fusionando** para dar vida a Platinum Games.

Los cuatro marcaron una política de empresa, un deseo al que todos aspiraban y esperaban que se materializase en su recién inaugurada oficina: **querían crear títulos originales**. Licencias propias para poder explorar y construir con libertad, lejos de las normas y ataduras de los gigantes del sector. Visto en retrospectiva, quizá se tratase de un deseo demasiado ambicioso, o incluso inocente. Su historia empezó fuerte, con obras que consiguieron llamar la atención de la prensa y el público por su originalidad y frescura, pero no todo el monte es orégano. En 2008, el estudio presentó a Sega una serie de juegos, las primeras ideas a las que habían dado forma y con las que querían dar a conocer su sello particular. Todas eran, como dictaba su política, ideas originales y diferentes, lo que **implicaba un cierto riesgo** para Sega a la hora de publicarlos. Aun así, la empresa aceptó y accedió a llevarlos a todas las tiendas del mundo.

El primero de ellos fue ***MadWorld***, un título con una fuerte influencia del comic Sin City, del que tomaba su estilo gráfico

"Los cuatro fundadores de Platinum Games establecieron como política de empresa centrarse en la creación de IPs propias y únicas para hacerse un hueco en la industria"



"Tras la cancelación de Scalebound por parte de Microsoft, Hideki Kamiya aseguró que la oferta de Yoko Taro para trabajar en NIER: automata salvó al estudio del cierre"

basado en los **colores blanco y negro** y su violencia salvaje. A lo largo de sus niveles, el único color que aparecía en la pantalla (a parte del blanco y el negro) era el rojo de la abundante sangre que Jack, derramaba por donde pasaba utilizando motosierras, machetes y una serie de objetos cortantes y/o punzantes improvisados. Evidentemente, el juego **levantó una gran polémica** no solo por su enorme cantidad de violencia y brutalidad, sino también porque la consola que lo hacía funcionar era el mayor éxito de Nintendo hasta la fecha; la Wii. La consola familiar que había conseguido que padres e hijos jugaran juntos como ninguna otra tenía ahora un juego en su catálogo que parecía fuera de lugar.

Como era de esperar, el juego recibió **una calificación por edades de +18**. En Reino Unido, varias asociaciones lo criticaron duramente, llamándolo *«el videojuego más violento de la historia»*. En Alemania ni siquiera salió a la venta. Aun así, las críticas de la prensa especializada fueron bastante positivas. Su estilo artístico, tanto en lo visual como en su banda sonora, y su divertido *gameplay* hicieron que sus ventas fueran aceptables pese a las críticas. Sega incluso emitió un comunicado en el que afirmaba que mantenía sus planes de producir videojuegos para adultos en Wii.

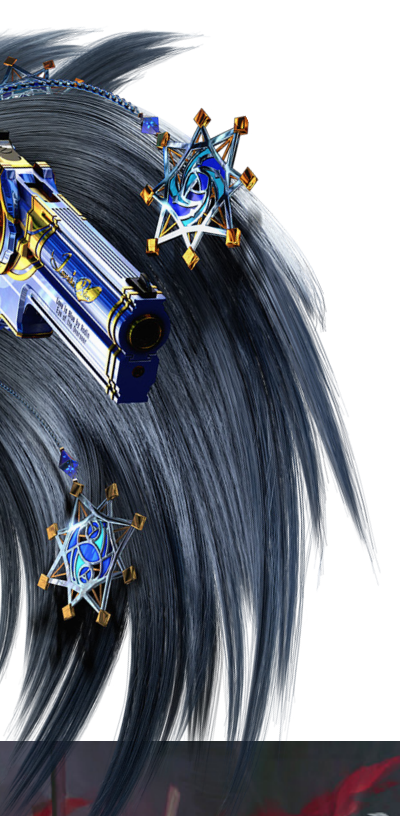
En 2009 vería la luz el que, probablemente, sea el juego más representativo del estudio. ***Bayonetta*** nacía con el propósito de **plantar cara a *Devil May Cry***, el *hack and slash* más exitoso e influyente del momento. Para ello, Hideki Kamiya (director del mismo) ideó a una protagonista femenina fuerte y con mucho carácter, que encandiló al público y se puso a la altura del mismísimo Dante. Aunque en el momento de llegar a las

"Bayonetta fue la responsable de poner al estudio en el mapa, convirtiéndose en uno de los estandartes del género hack & slash"

tiendas se trataba de un juego multiplataforma, Nintendo no tardó en hacerse con la licencia. Al igual que en *MadWorld*, la violencia y las peleas eran el eje central de la jugabilidad, pero su apartado visual era muy diferente. Mientras que uno se centraba en la brutalidad y en la sangre, el otro era mucho **más vistoso y colorido**. Fue el título perfecto para que Nintendo pudiera ampliar el rango de edad de sus jugadores sin que le llovieran las críticas. En 2014 fue lanzado en Wii U junto a ***Bayonetta 2***, que fue exclusivo de esta consola. La obra de Kamiya no tardó mucho en convertirse en **toda una institución dentro de la industria** y en uno de los pesos más pesados del catálogo de Nintendo.

Su siguiente éxito llegaría en 2010 de las manos de Shinji Mikami, que le daría un vuelco al género *shooter* con su frenético ***Vanquish***. Mikami quería orientar este título hacia un **público adulto**, por lo que escogió este género, ya que, según declaró en una entrevista durante E3 de 2010, los tiroteos requieren menos práctica que los combates cuerpo a cuerpo, que exigen cierta práctica y dedicación para dominarlos, por lo que la gente que no podía dedicar el tiempo necesario a practicar terminaba cansándose pronto. La idea detrás de todo era incorporar al *shooter* clásico **una mayor sensación de velocidad**, haciendo que se sintiera como un *bullet hell* actualizado. El resultado fue una obra desafiante y adictiva que se alejaba mucho de todo lo visto hasta la fecha. La prensa se enamoró del juego hasta el punto que varias publicaciones digitales y web de videojuegos (por ejemplo, *IGN*) lo aclamaron como el mejor *shooter* del año.

Los éxitos de Platinum captaron la atención de Hideo Kojima, quien tras el lanzamiento de *Metal Gear Solid 4* se encontraba planificando su próximo proyecto. Para protagonizarlo había escogido a Raiden, el ciborg ninja de su saga estrella. Hideo tenía ya planificada la historia, escenarios y personajes, pero las mecánicas que su equipo desarrollaba no estaban a la altura de lo que el genio nipón esperaba. Se puso en contacto entonces con el equipo de Platinum, a los que **confió el desarrollo de *Metal Gear Rising: Revengeance***. Pese a no estar a la altura del nombre «*Metal Gear*» en cuanto a trama, el trabajo de Platinum Games estuvo a la altura de las expectativas de



Kojima. Raiden podía cortar con su espada casi cualquier elemento del escenario, moverse a una velocidad de vértigo y despedazar a cuantos enemigos salieran a su paso. Un nuevo éxito para el estudio.

A partir de este punto, el estudio dejó de lado su ideal de trabajar en proyectos originales y aceptó varios contratos para desarrollar **juegos basados en licencias de terceros**. Así crearon obras basadas en *Transformers*, *Las Tortugas Ninja* o *Star Fox*, por poner algunos ejemplos, aunque ninguna de ellas estuvo al nivel de los primeros trabajos. Esta fase parecía que llegaba a su final cuando Microsoft encargó a Platinum el desarrollo de ***Scalebound***, un prometedor Triple A de rol y acción con espadas y dragones. Por lo que parece, el desarrollo fue bastante problemático, aunque los detalles nunca se han hecho públicos. Inaba admitió en una entrevista que se habían producido errores por ambas partes que habían conducido a una **situación insostenible**.

Sea como fuere, el estudio pasaba por una racha de vacas flacas que se estaba prolongando ya demasiado. En 2017, la empresa trabajó junto a Square Enix en la producción de ***NieR: Automata***, a petición de Yoko Taro, director de la saga. Resultó que la fusión del genio de Taro y las capacidades y experiencia de Platinum Games produjo **una de las mayores obras de la industria**. Cómo si los astros se hubieran alineado, el estudio dio en el clavo en todos los puntos claves del juego, personajes, trama, jugabilidad, sonido... Todo el conjunto estaba perfectamente equilibrado, y medido para envolver al jugador y atraparlo en su mundo. La crítica se deshizo en elogios y el juego vendió más de cuatro millones de copias. Hideki Kamiya asegura que Yoko Taro salvó al estudio tras la cancelación de *Scalebound*.

Tras semejante éxito, el nombre de Platinum Games volvió a las portadas de todos los medios y pronto anunciaron las firmas de nuevos contratos con Nintendo para la producción de ***Astral Chain*** y ***Bayonetta 3***, volviendo a sus orígenes, **a sus ideas y a sus principios**. El sello de Platinum ha vuelto a ser la originalidad, la acción y la velocidad, algo que su legión (cada día mayor) de fans aprecian y que parecen asegurar el futuro de la empresa.


SIN CONTROL
LA POTENCIA NO SIRVE DE NADA


POR JUAN MONTES



EQUILIBRIO TÉCNICO Y AUDIOVISUAL

Control es una palabra que etimológicamente tiene varios significados: intervención, dominio, preponderancia, regulación e incluso equilibrio. Tener **control sobre las cosas** nos ayuda a ser estables, a contar con una visión global de la situación y mantener esa vigilancia necesaria para que no escape a nuestro mando. También es el nuevo nombre de la próxima obra de Remedy Entertainment, uno de los estudios de videojuegos que ha conseguido explorar de manera más intensa las limitaciones técnicas de las consolas para alcanzar la mayor calidad gráfica en sus títulos.

Un hecho que no es baladí, pero que también ha ocasionado ciertas críticas por parte de los aficionados ante productos que suponían un músculo audiovisual en detrimento de la parte jugable. Quantum Break fue el último de ellos que contaba con este hándicap que ensombrecía la gran calidad del producto con la premisa mencionada. Ahora, en el presente mes de agosto, llega Control con la firme intención de hacer honor a su nombre y conseguir perpetrar esa intervención, el dominio y la preponderancia para que el **equilibrio entre lo técnico y lo audiovisual** sea la nota predominante.

En *Control* el jugador se pondrá a los mandos de Jesse Faden, quien tendrá que lidiar con una amenaza con ciertos tintes paranormales. Los responsables del desarrollo del título han llegado a afirmar que la palabra que le da nombre puede llegar a tener múltiples significados. «Cuando ves a Jesse y lo que es capaz de hacer, puede controlar el entorno a través de sus poderes, también puede dominar las mentes de los enemigos, hacer que se enfrenten entre sí y más. Después, en términos de temática, el nudo del argumento en sí gira en torno al control, a perderlo y luego a intentar retomarlo de vuel-



ta», destacaban Mikael Kasurinen y Brooke Maggs, director y diseñadora narrativa del título, respectivamente, en una entrevista concedida a *Wccftech*. Por lo tanto, las acepciones etimológicas de la palabra convergerán tanto en argumento como en jugabilidad.

Todo ello con la intención de alejar esa imagen de abandono en la parte jugable para impulsar el terreno técnico. La **vitalidad de las mecánicas** será un punto angular sobre el que orbitará *Control*, aunque sin olvidarse de mostrar un fantástico aspecto gráfico, algo que ya ha podido verse en los numerosos materiales de gameplay que se han liberado sobre el título. La intención de Remedy Entertainmet es la de evitar similitudes con el producto final en el que se convirtió Quantum Break, aunque contiene elementos comunes con el exclusivo de Xbox One. Por ello mismo, la compañía no se ha cortado un ápice a la hora de comparar la nueva propuesta con su último trabajo.

«Con Quantum Break, intentamos encontrar un buen equilibrio entre el estilo cinematográfico y la jugabilidad, pero a menudo nos llevó a un compromiso que queríamos evitar. En *Control*, nosotros, por ejemplo, repensamos cómo capturar animaciones en el sentido del control que tienes sobre el personaje: todo es mucho más sensible, inmediato, limpio y claro. El juego es más agresivo, más envolvente… Creo que eso es algo que queríamos hacer más, algo que **exige la participación del jugador**, por lo que no es solo algo por lo que pasaste y terminaste», destacaban los mismos protagonistas en otra entrevista para *GamingBolt*, donde añadían: «También exploramos nuevas formas para que Remedy cuente historias. Así que *Control* es un juego diferente en ese sentido. Hay más narraciones que fue acción en vivo en *Quantum Break*. Todavía



"La historia de Jesse Faden es la demostración de lo aprendido en Quantum Break"

tenemos acción en vivo en *Control*, que es parte de los juegos del estudio. Pero creo que lo hemos utilizado de una manera más específica. Está más integrado en el mundo que lo que hicimos en aquella ocasión».

Así pues, *Control* nace con la necesidad de evolucionar en lo jugable, ya que contiene en cierta medida la espectacularidad audiovisual para que pueda brillar un aspecto más divertido y desafiante para el usuario. Jesse Faden contará con una aventura mucho más inclusiva que la de Jack Joyce, aunque tomará prestadas algunos de los aspectos que Remedy Entertainment hizo realmente bien con *Quantum Break*. Partiendo de esa base, el título que aterrizará el próximo día 27 de agosto será un compendio de lo mejor de su predecesor —en lo que se refiere a títulos del estudio— con **una profundidad argumental** que lo dote de otra dimensión.

De hecho, otro de los aspectos que han querido destacar desde la compañía en la promoción del título es que ese control también se refleje en el propio jugador. De este modo, el título podrá superarse de múltiples maneras, lo que permitirá que quien se ponga a sus mandos pueda decidir **la ruta más adecuada** o cómo afrontar las diferentes situaciones que se sucederán en las aproximadas veinte horas de duración con las que contará la propuesta. Por lo tanto,

la sensación de estar viendo un producto audiovisual genial dará paso a una experiencia inmersiva junto a una nueva apuesta que nada tiene que envidiar a nivel técnico al resto de obras de Remedy.

Un nuevo síntoma de lo mucho que ha aprendido el equipo de desarrollo para crear una licencia mucho más progresiva, algo que también se refleja en la protagonista, que acompaña al jugador en **un mundo repleto de experiencias** que desconoce. «Con *Control* era importante que creáramos una experiencia que fuera más sobre su propio mundo. Es un lugar donde tienes una protagonista, Jesse, y te introduces en este mundo junto a ella, quien también desconoce todo ese extraño entorno. Te enfrentas a una campaña principal que trata sobre la experiencia que ella está pasando, tratando de lidiar con The Hiss, que es una fuerza sobrenatural hostil, y de ser la nueva directora de la Oficina», comentaba Kasurinen en declaraciones a *Twinfinite*.

El objetivo de Remedy en este sentido parecía bastante claro a la hora de desarrollar *Control*: conseguir ofrecer un videojuego que fuera realmente divertido y que contara con una historia llamativa, sin florituras, sin series de televisión paralelas ni grandes focos por sus actores. En esta misma línea, el estudio ha destacado que se trata de un título que **no casaría especialmente bien con la realidad virtual**, puesto que evita así distracciones que hubieran convertido el producto en algo diferente, además de contar con físicas que provocarían enormes náuseas en los usuarios a la hora de transformarlo en esa experiencia. La hoja de ruta no variaría esta vez ante posibles cantos de sirena.

En el anterior número de *Games Tribune* ya afirmé que la industria está muy pendiente de nuestras opiniones, que escuchan para darnos voz como una parte activa de los proyectos futuros que están por venir. *Control* es la representación de todo ello en las oficinas de Remedy Entertainment: una nueva oportunidad de demostrar **su enorme potencial**, pero teniendo más en cuenta la diversión e interacción de los jugadores. Con ello, introducirse en su universo será mucho más sencillo sin tener esa extraña sensación de estar viendo una película que te invita a ser partícipe de manera más superficial. El jugador y su diversión son lo importante, por encima de la espectacularidad, aunque también estará presente en esta ocasión.

Por lo tanto, *Control* hará honor a su nombre con una nueva idea fruto de las buenas decisiones —y también de las malas— que tomó Remedy con el desarrollo de *Quantum Break*, trasladándolas a otro entorno mucho más cómodo para todas las partes. De hecho, durante los últimos años, la compañía también **ha experimentado nuevas áreas**. Como resultado, esta nueva licencia se ha convertido en su baluarte para contar nuevas historias, tal y como afirmaban desde el estudio en la entrevista para *GamingBolt* que he citado unos párrafos atrás. El equilibrio para obtener lo mejor de todas las pequeñas piezas que componen el desarrollo de un videojuego se han unido para que los responsables de *Alan Wake* consigan construir un título destinado a estar entre los mejores del presente 2019, sin que quede en el olvido con facilidad.

Lo que queda claro es que, a simple vista, Control es una propuesta mucho más atractiva en relación a los tiempos que corren en la industria del ocio interactivo. Si la apuesta funciona o no solo lo dirá el tiempo, pero la sensación de adentrarse en un mundo desconocido que te permite explorar todos sus recovecos, sin que una línea recta te dirija durante todo el camino, estará presente. Remedy Entertainment cuenta entre sus filas con auténticos profesionales que son capaces de extraer el **máximo rendimiento de las consolas** de actual generación, pero, haciendo referencia al título de este artículo y un famoso eslogan de una marca de neumáticos, la potencial sin control no sirve de nada. Y, en esta ocasión, la demostración de este axioma ya viene dada desde la propia carátula del videojuego. ■

SAM LAKE

Un escritor se convierte, casi sin esperarlo, en el director creativo de uno de los mejores estudios del panorama. Esta es la historia de Sami Järvi.

HABLAR DE SAM LAKE ES HABLAR DE LA CEJA ARQUEADA MÁS CÉLEBRE DEL PLANETA VIDEOJUEGO. Para muchos, el padre de franquicias como *Alan Wake* o, en menor medida, *Max Payne* es considerado una de las figuras más influyentes de la última década. Su carrera, prácticamente ligada en exclusiva a Remedy Entertainment, le hace ser de los pocos hombres franquicia que quedan en los puestos más altos de los estudios tradicionales. **Su camino fue una carrera de resistencia**, peldaño a peldaño. Desde aquellos maravillosos 2001, hasta el apogeo tecnológico de sus últimos proyectos. Sam y Remedy son casi un cuerpo bicéfalo que empuja el medio desde una perspectiva narrativa.

por Alejandro Castillo

el HOMBRE *detrás de* LA CEJA

Por más que pasen los años, Sam Lake sigue la misma filosofía de trabajo: empujar los limites de la narrativa transmedia. Aunque haya tenido que pelear por mantener su visión, su empeño constante le ha llevado a convertirse en una de las figuras más influyentes de la industria. La ceja arqueada ya es marca registrada

Ilustración por Isa Fernández

Sami Järvin, su nombre real, era uno de los pocos integrantes del recién formado estudio finlandés. Su primer trabajo fue nada más y nada menos que ponerse tras la pluma como único escritor de *Max Payne*. Su filosofía fue clara desde los inicios, quería utilizar la **narrativa transmedia** como piedra angular de su trabajo. Influenciado por gigantes como David Lynch o el propio Mark Z. Danielewski, la televisión y la literatura dieron forma a su forma de pensar. En entrevista con el portal *Venture Beat*, Sam echaba la vista atrás sobre el proceso creativo de su primer juego. «Uno de los aspectos del primer título fue la narración a través del personaje, método utilizado en el crimen de ficción, novelas y, obviamente, películas de corte *noir*. Conociendo esa tonalidad, traerlo al contexto del videojuego tenía sentido. Eso abrió el «mundo interno» del personaje que se trasladó a la pantalla».

En aquella época, la compañía no quiso utilizar cinemáticas en tiempo real, lo que abrió el melón sobre el uso de otros métodos artisticos. «Soy un gran fan del cómic. Sentía que era una un acierto utilizar otro medio como método narrativo. Este tipo de filosofía en cuanto a decisiones es la que siempre he seguido a lo largo de los años», declara. No miente. **Un cómic, una novela y una serie de televisión** de actuación real han sido los pasos elegidos hasta este momento.

Aunque la compañía brillara en gran parte por el trabajo de Sam, la escritura ha sido un campo que ha tardado muchos años en estar formado con seriedad. «Con *Max Payne*, era el único escritor en el equipo. Eramos un grupo reducido de trabajadores; con *Alan Wake* pasamos a ser dos, ahora contaba con la compañía de Mikko Rautalahti. El mayor cambio coincidió con *Quantum Break*, cuando di el salto a director creativo y pude contar con dos escritores a tiempo completo trabajando en el proyecto. Incluso ahora contamos con personas con título diseñador narrativo». Para regocijo personal, ahora están dedicados de pleno en ello.

Reconoce que llegar a ese punto le ha costado más de una discusión. Durante 23 años ha lidiado con todo tipo de perspectivas que priorizaban otros elementos, pero al final siempre prevalecía ese tono único, ese «***Remedy game formula***», como le gusta llamarlo. «**Sigo siendo un creador de historias**, incluso ahora que estoy en una posición superior». Tras convertirse en director creativo, trata de amoldar las necesidades jugables al ámbito narrativo. Comprometer su método de trabajo no es algo que se le pase por la cabeza.

Llegar hasta ahí no fue sencillo, precisamente. Tras prevalecer en su campo hasta *Alan Wake*, el equipo interno le concedió la oportunidad de dirigir su propio videojuego, coincidiendo con la llegada de *American Nightmare*. «Su estilo episódico fue algo que ya tenía en mente cuando trabajé en *Max Payne 2*. Mientras que en estas dos entregas el modelo era similar al de un largometraje, pensé que sería bueno trasladar la experiencia de la televisión al mundo del videojuego. Justo coincidió con la llegada de recopilatorios de las temporadas de las series en DVD, eso me ayudó a madurar la idea». Pese a que el recibimiento fue mixto, la semilla fue plantada para concebir su siguiente juego.

Un hipotético *Alan Wake 2* siempre ha estado en boca de sus segui- }

S A M

alan

dores. Según explica, fue propuesto a Microsoft, pero **desde Redmond querían algo fresco**, una nueva propiedad intelectual que coincidiera con la nueva generación. En aquel momento la compañía estaba centrada en trasladar experiencias del videojuego al **mundo de la televisión**, con aquella famosa división que anunció a bombo y platillo *Halo*, con Spielberg en la batuta. Remedy fue a la mesa de negociación con esa misma idea en mente al proponer la secuela del escritor. «Tenía la idea de crear un *show* de actuación real como parte del proyecto. Esto les encantó y nos preguntaron si podíamos incluirlo en eso nuevo que teníamos llamado Quantum. Poco después se convirtió en *Quantum Break*», narra. Al aceptar la propuesta, Microsoft quiso que esa parte del *show* se pudiera disfrutar como un producto único, sin necesidad de que se apoyara en el videojuego.

Producir una serie no es lo mismo que un videojuego. Sam confiesa que comenzaron a rodarla demasiado tarde, cuando el juego ya estaba casi formado. Esto hizo que el rodaje fuese complicado; las prisas se adueñaron del equipo. «Desarrollar videojuegos es un proceso muy iterativo y tendemos a cambiar cosas sobre la marcha, mientras que crear un *show* solo puedes variar a nivel de guion». **Aprendió mucho de esta etapa en su trayectoria**, y quién sabe si podrá dar sus frutos en el futuro.

Ahora, Sam se encuentra a las puertas de su nueva creación. *Control* es, quizá, su proyecto más personal. Casi se podría decir que es una manera de expresarse sin las ataduras de los productores del pasado. Esa base que nos dejó *Quantum Break* es clave para dar sentido a esta suerte de *metroidvania* en 3D, mucho más desatado en lo jugable y calcado en lo narrativo.

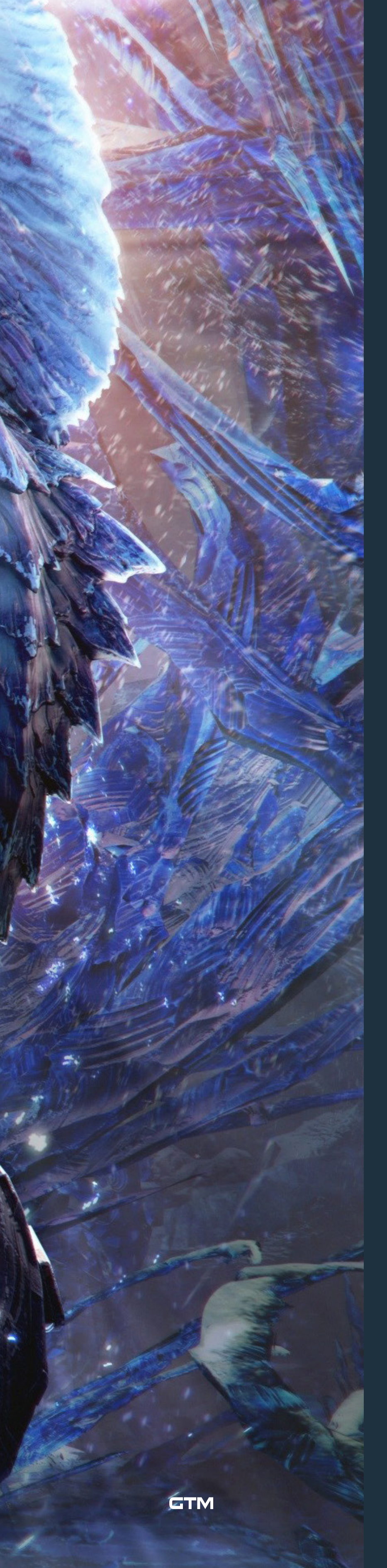


"SIGO SIENDO UN CREADOR DE HISTORIAS"

L A K E

wake


PULSA START · MONSTER HUNTER WORLD: ICEBORNE · DESARROLLA: CAPCOM · PLATAFORMAS: PS4 · XONE · PC · LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE 2019



Monter Hunter: World. Iceborne

por Borja Ruete

Vivir o morir, la ley del más fuerte. El mundo de *Monster Hunter: World* es un lugar de belleza cautivadora, pero que no te confundan sus hermosos parajes: la naturaleza tiene dos caras, y una de ellas es poco amable. Mientras en el mundo real el ser humano es el **depredador por antonomasia**, en el del juego de Capcom la cosa está más igualada. Un monstruo viene a vernos...o más bien, nosotros vamos a verlos a ellos, para qué engañarnos.

Manejamos a un cazador que debe cumplir una **serie de misiones**, pues forma parte de la Comisión de Investigación del Gremio de Cazadores. Desde el punto de vista científico, la investigación es uno de los ejes centrales de la aventura, aunque el combate y la lucha contra monstruos sean los grandes protagonistas.

Después de los acontecimientos narrados en el juego base, *Monster Hunter World: Iceborne* continúa la historia y se abre a nuevas localizaciones. No estamos, por tanto, ante un *standalone*, sino frente a **una expansión de corte tradicional**, por lo que será necesario tener el juego base para abordar la caza. Otro requisito es que habrá que finalizar la historia principal y alcanzar el *ranking* de cazador 16 para acceder al nuevo contenido argumental.

Un mundo que no tiene ***final a la vista***

Monster Hunter: World se expande hacia un lugar alejado de la civilización, que esconde nuevos peligros y retos en cada esquina helada. Lucha, caza y no mueras.

"VISITAMOS UNA NUEVO REGIÓN: EL ARROYO DE ESCARCHA"



Hielo por todas partes

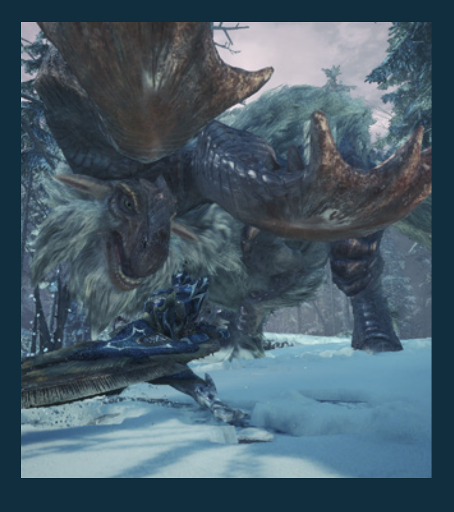
—

La belleza del territorio es una buena excusa para sacar bonitas capturas de pantalla. *Iceborne* añade el Modo Visión para que el resultado sea perfecto.

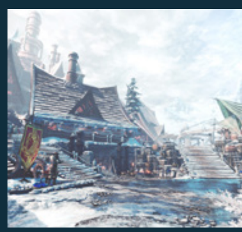
No soy un experto en la saga, más bien todo lo contrario. En su día, pude probar las primeras 4 horas de *Monster Hunter: World* durante una *preview* del título. Más adelante, asistí a la presentación oficial y volví a coger los mandos. Lo que sí completé es *Monster Hunter Stories*, un título que analicé para esta casa, pero que poco tiene que ver con la saga principal (es un JRPG). Por eso, ahora que retomo la franquicia con *Monster Hunter World: Iceborne*, en los primeros minutos **me siento abrumado**. No recuerdo las mecánicas, la interfaz me resulta confusa y observo las múltiples opciones y la ingente cantidad de objetos con cierto pavor.

Nada que no sepan los que hayan experimentado con un *Monster Hunter* antes, pero en mis primeros pasos me siento torpe y algo perdido. En esos compases iniciales, los miembros de la expedición encaminan sus pasos hacia el bosque primigenio. Pronto se dan cuenta de que algo extraño está ocurriendo. De pronto, atisban en la distancia a una criatura, **la majestuosa Legiana**, y en un abrir y cerrar de ojos, un montón de ejemplares baten sus alas y vuelan hacia tierras remotas. Pero ¿qué demonios está ocurriendo?, se preguntan. Al parecer, una anomalía los empuja a emigrar y a cambiar de hábitat. Los monstruos Legiana aterrizan en el Arroyo de Es-

Imágenes del juego







"EL VELOZ BEOTODUS ES UN MONSTRUO PROPIO DE LOS CLIMAS GÉLIDOS QUE REPTA BAJO LA NIEVE Y ESCONDE LA MITAD DE SU CUERPO BAJO EL MANTO BLANCO"

carcha, la región más grande de todo *Monster Hunter: World*. Es un lugar gélido e inclemente, habitado por toda clase de monstruos que no habíamos visto hasta ahora.

Aunque algunos recomiendan prudencia, nuestro protagonista saltará al vacío cuando la embarcación voladora empiece a temblar, presa de las turbulencias. Enganchado a una criatura, daremos con los pies en la tierra sin resultar heridos y nos hallaremos entre nieve, hielo y escarcha. **El frío se introduce en los huesos** y las ropas que vestimos no protegen contra el frío, pero no pasa nada. Nuestra compañera nos ofrecerá nuevas vestimentas para calmar los temblores. Cabe destacar que se trata de un traje cosmético, por lo que no afectará a los atributos que tuviéramos previamente. Desde ese momento, toca investigar los nuevos parajes y enfrentarse a los nuevos desafíos de caza.

La primera criatura contra la que debemos luchar es **el veloz Beotodus**, un monstruo propio de los climas gélidos que repta bajo la nieve y esconde la mitad de su cuerpo bajo el manto blanco. He de reconocerlo, para mí fue la primera y la última batalla, pues fui incapaz de derrotarlo. Me tranquiliza el hecho de no ser el único de los compañeros que sucumbió una y otra vez, aun así, esa es la realidad y no puedo modificarla.

Nada más iniciar la batalla, observo que el monstruo tiene placas de hielo en su lomo. Se me advierte de que, si logro destruirlas, mis golpes serán más efectivos. Una de las novedades entra en juego. Me refiero a la eslinga, que aporta una dimensión más estratégica a la lucha. Entre sus variantes está la **Garra Retráctil y el Tiro Proyectil**. Esta última herramienta permite aturdir a los enemigos. En cualquier caso, lo que ahora interesa es la Garra Retráctil. Si nos valemos de ella y nos acercamos lo suficiente a la criatura, podremos engancharnos al lomo del enemigo y atacarlo con más precisión.

El Beotudus, por su propia naturaleza, no es la clase de monstruo que se queda quieto durante mucho tiempo. Pese a ello, me lanzó con la Garra y lo apuñalo como puedo. Las capas de hielo se resquebrajan, pero de pronto, el enemigo monta en cólera, se revuelve y mi personaje muerde la nieve. **La estrategia para acabar con el Beotodus** es debilitarlo lo suficiente para que exponga su punto débil. A continuación, nos centramos en ello y esperamos pacientemente a que la muerte le sobrevenga. Por desgracia, los ataques del Beotodus te congelan, lo que supone una bajada en la barra de resistencia que se restituye con un bien filete caliente.

Como decía, yo no pasé del Beotodus, un monstruo que según dijeron los compañeros que habían logrado acabar con él, era mucho más complicado que el segundo, **una especie de cabra gigante conocida como Banbaro**. Por lo que me explicaron, la Garra Retráctil funciona mejor contra esta criatura.

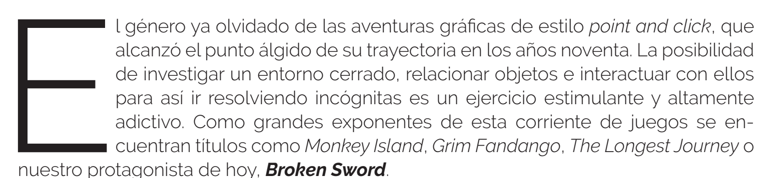
Monster Hunter World: Iceborne es una digna expansión del juego original. Además de **nuevos combos y herramientas**, los jugadores más expertos podrán disfrutar de un nuevo modo de dificultad: Rango Maestro.

Ya solo queda preparar la ropa de abrigo y lanzarse a la aventura, porque ya se sabe, **los monstruos no perdonan** y hay mucho trabajo por delante que merece la pena completar. ¡La hora de las expediciones ha llegado!

"LA HERRAMIENTA ESLINGA APORTA UNA DIMENSIÓN MÁS ESTRATÉGICA"

EL TESORO QUE NACE DE LA SOMBRA DE LOS TEMPLARIOS

por Marina Martínez



El género ya olvidado de las aventuras gráficas de estilo *point and click*, que alcanzó el punto álgido de su trayectoria en los años noventa. La posibilidad de investigar un entorno cerrado, relacionar objetos e interactuar con ellos para así ir resolviendo incógnitas es un ejercicio estimulante y altamente adictivo. Como grandes exponentes de esta corriente de juegos se encuentran títulos como *Monkey Island*, *Grim Fandango*, *The Longest Journey* o nuestro protagonista de hoy, ***Broken Sword***.

Broken Sword no solo hizo acopio de todos y cada uno de los clichés propios de las historias basadas en conspiraciones y tesoros ocultos, sino que fue capaz de crear su propio estilo. Además, esta saga ha supuesto una fuente de inspiración para novelas como *El Código Da Vinci* y también para videojuegos tan icónicos como *Uncharted*.

Agosto de 2019



IMAGEN: STUDIO GHIBLI

LEVEL UP!

DOS HISTORIAS PARALELAS

LA INFLUENCIA DE BROKEN SWORD

Uncharted surgió en 2007 para PlayStation 3 como saga exclusiva de la consola de Sony. Tal fue el éxito logrado con *Uncharted: El tesoro de Drake*, que posteriormente recibiría seis entregas más y un recopilatorio. También posee un cómic titulado *Uncharted: El ojo de Indra* y además, Nathan Drake fue incluido en *PlayStation All-Stars Battle Royale* como personaje jugable.

Si has jugado a estos títulos y has tenido una sensación de *déjà vu* es totalmente normal, pues ambas sagas comparten ciertos paralelismos que llaman mucho la atención. Aunque Naughty Dog, creadores de *Uncharted*, no se han pronunciado al respecto, **numerosos fans comparan las dos sagas** por su gran parecido.

Amy Hennig, directora creativa y guionista de *Uncharted*, ha reconocido en más de una ocasión que **toda la historia que envuelve a Nathan Drake** está inspirada en *Lawrence de Arabia*, *Indiana Jones*, *Tras el corazón verde*, *La joya del Nilo* y la saga de *La momia*. Además, según la propia Hennig, su protagonista posee una personalidad que combina rasgos de Bruce Willis y Johnny Knoxville. No obstante, resulta casi imposible no encontrar ciertas similitudes entre *Broken Sword* y *Uncharted*.

La leyenda de los templarios fue la primera entrega de la saga *Broken Sword*, titulo que acabaría convirtiéndose en todo un clásico de las aventuras gráficas. Fue desarrollado en 1996 y llegó de la mano de Virgin y Revolution Software. Los factores que convirtieron a este juego en uno de los más famosos de su género fueron la gran variedad de localizaciones, ubicadas por todo el mundo, sus protagonistas principales rebosantes de carisma y la complejidad de su trama. ▸



En el portal *La Taberna de Grog*, un blog muy completo dedicado a videojuegos clásicos, se nos narra cómo Charles Cecil, fundador de Revolution Software, se inspiró en el libro *El péndulo de Foucault* de Umberto Eco. Cecil tenía claro que deseaba crear **una historia basada en los caballeros templarios** cuya segunda fuente de inspiración sería el libro *El enigma sagrado* de Henry Lincoln y Michael Baigent. Ambas obras dieron forma a la trama que hay tras la primera entrega de *Broken Sword*, aunque son sus protagonistas quienes dotan de personalidad al juego. Según nos cuenta Alberto Venegas Ramos en la web *Presura*, el cambio paradigmático que sufrió la figura del arqueólogo en la cultura popular de los años ochenta propició la aparición de juegos como *Tomb Raider* o el propio *Broken Sword*. Los dos títulos fueron publicados curiosamente en 1996. Esta información la debemos tener muy en cuenta a la hora de enfrentarnos al análisis de juegos de este estilo, pues probablemente estemos ante el origen de todos ellos.

Pero a pesar de que Lara Croft y Nathan Drake guardan muchas similitudes entre sí, los fans de la saga de Revolution Software no dudan en comparar al cazatesoros más famoso de PlayStation con George Stobbart, ya sea por **su afán de investigación** o por su peculiar sentido del humor. Además, ambos tienen algo en común que llama la atención de cualquiera que conozca ambas sagas.

Si bien George Stobbart queda lejos de Nathan Drake en cuanto a su aspecto físico y a su historia, ambos cuentan con la compañía de **una intrépida periodista**. En *Broken Sword* conocimos a Nicole Collard, alias Nico, una reportera parisina que acabaría conquistando el corazón de Stobbart. En *Uncharted* tenemos a Elena Fisher, también periodista y futura esposa de Drake que, además, al igual que Nico, es jugable en la primera entrega de la saga.

Nico se muestra como una mujer sabia, sincera y carismática, aunque con un carácter difícil en ciertas ocasiones. Durante la historia acaba compartiendo romance con nuestro protagonista consolidándose como **la pareja más duradera** de la historia de las aventuras gráficas.

En cuanto a Nathan y Elena, ambos comparten una historia similar a la de Nico y George, ya que en sus inicios apenas se soportaban. Las dos parejas terminan por consolidarse gracias a las aventuras que viven y **al tiempo que pasan juntos**. Un cliché que también encontramos en el cine de aventuras y arqueología, aunque Elena Fisher sobrepasa con creces a todas las mujeres que el cine nos ha presentado hasta ahora en este tipo de películas.

Otro aspecto en común es su **gran variedad de localizaciones**. Como investigadores o cazatesoros tendremos que visitar diferentes lugares donde se desarrollará nuestra aventura. Desde París hasta El Congo y desde Escocia hasta Madagascar, tanto en *Broken Sword* como en *Uncharted* tendremos la posibilidad de vivir aventuras en estas variopintas regiones. Eso sí, junto a Nathan nuestra aventura tendrá un componente más intenso de acción y de exploración.

Aunque las comparaciones suelen ser odiosas y se trata de juegos que ni siquiera pertenecen al mismo género, veo una estrecha relación entre ambas franquicias. Ambas se sustentan de la imagen del arqueólogo o investigador carismático, sus principales protagonistas encuentran al amor de su vida en una de sus aventuras, y tanto uno como otro deberán resolver enigmas que esconden una enrevesada historia.

Así como *Uncharted* pudo tomar como base las obras cinematográficas mencionadas anteriormente, y nutrirse de otros juegos como *Tomb Raider*, tiene mucho más de *Broken Sword* de lo que pensamos. El hecho de que la obra de Charles Cecil haya calado en la historia de los videojuegos como una de las mejores sagas de aventura gráfica **no pudo haber pasado desapercibido** para el equipo de Naughty Dog.

Quizá el odio que esta franquicia recibió tras sus últimas entregas haya provocado que la compañía intente alejarse de comparaciones con *Broken Sword,* pero algo de lo que sí podemos estar seguros es de que existen bases comunes entre ambos: tratan historias parecidas sobre enigmas del pasado, poseen personajes de carácter y desarrollo semejante y desarrollan sus acontecimientos de manera similar.

En definitiva, en base a los hechos presentados hasta ahora, podemos pensar que tanto *Uncharted* como *Broken Sword* tuvieron una fuerte influencia en obras de los años ochenta que **relatan las aventuras de un arqueólogo que busca tesoros**. A partir de ahí, la repercusión que tuvo la franquicia desarrollada por Revolution Software, y las más que evidentes similitudes entre sus personajes principales nos llevan a pensar en que Naughty Dog tuvo a esta saga en consideración a la hora de trazar las aventuras de Nathan Drake. ■

"EL CAMBIO QUE SUFRIÓ LA FIGURA DEL ARQUEÓLOGO EN LA CULTURA PROPICIÓ LA APARICIÓN DE JUEGOS COMO TOMB RAIDER O EL PROPIO BROKEN SWORD"



IMAGEN: GAME NATION

TIEMPO DE AVENTURAS EN LA TABERNA

por José Álamo

Cada carta de *Hearthstone* **cuenta una historia por sí misma**. Sus ilustraciones, descripciones y habilidades nos presentan a un personaje, referencian un momento en la historia de *Warcraft* e incluso son capaces de reimaginar un universo al completo. La magia del juego de cartas de Blizzard es capaz de transformar a Dr. Boom, un personaje secundario de *World of Warcraft*, en uno de las cartas más carismáticas —y odiadas— de la historia del juego e imaginar cómo sería una fiesta organizada por Medhiv en la mítica Karazhan.

Agosto de 2019

El mimo de Blizzard a la hora de retroalimentar sus dos mundos a través de las historias de *Hearthstone* y la introducción de varios de sus personajes originales en el mundo de WoW son dignas de elogio. Capaces de otorgar nuevos matices a cada uno de ellos, mientras los jugadores ajenos a su mítica franquicia se sienten como en casa. La llegada del *Año del Dragón* ha traído consigo **nuevas aspiraciones para los desarrolladores** y, por primera vez en la historia, nos plantean una trama contada a través de tres expansiones interconectadas. Un reto arriesgado y, a su vez, apasionante para sus seguidores.

Hace ya un tiempo que *Hearthstone* abandonó su coletilla de «*Heroes of Warcraft*» para ampliar distancias con sus orígenes marcados por ser un juego de cartas ambientado en la mítica saga. A lo largo de los últimos años hemos visitado lugares tan icónicos como Naxxramas, Montaña Roca Negra, Un'Goro o Gadgetzan. Algunos se han mantenido más fieles a su esencia y otros han experimentado una renovación total de sus habitantes y lugares.

Con esto en mente, el lanzamiento de la primera expansión del *Año del Dragón*, *El Auge de las Sombras*, supuso el punto de partida para un arco narrativo de tres nuevos contenidos, donde Blizzard pretende **abandonar el formato independiente** de anteriores sets de cartas para crear una historia original conexa. Con el objetivo de dotar de una identidad propia a esta, el papel principal de la primera expansión recae en viejos villanos originales de *Hearthstone*, Rafaam, Hagatha, Lazul y Togafloja, junto al Dr. Boom, mientras que, en la nueva expansión del juego, *Salvadores de Uldum*, aparecen otros viejos conocidos: Brann, Elise, Sir Finley y Reno, héroes de la mítica expansión de la *Liga de los Expedicionarios*.

Una de las partes más importantes para presentar esta trama son las aventuras de pago, las cuales quedaron reducidas a historias gratuitas con la llegada del formato estándar y el lanzamiento continuado de expansiones. Estas recogen el testigo iniciado con las historias gratuitas de *El Trono Helado* para ofrecer **un contenido ambicioso** con nuevos héroes, poderes y cartas. Estos nuevos lanzamientos de pago buscan crear un contenido altamente rejugable y con un importante papel narrativo.

La primera de ellas, el *Golpe de Dalaran*, ya nos ha ofrecido 5 alas con 75 jefes, 9 nuevos héroes jugables y 27 poderes de héroes, la mayoría de ellos exclusivos de este contenido, además de la vuelta de la dificultad heroica y un nuevo modo anomalía con reglas especiales. Todo ello, junto a los distintos tesoros que modifican nuestras cartas y mazos, nos ofrecen más de quince horas de contenido, así como sobres y otros incentivos.

Es inevitable pensar en el Universo Cinematográfico de Marvel al ver esta presentación por todo lo alto de los personajes más importantes del juego en

"HEARTHSTONE ABANDONÓ SU COLETILLA PARA AMPLICAR DISTANCIAS CON SU ORIGINAL"



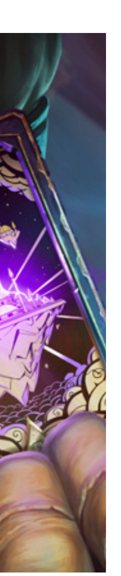
el enfrentamiento más ambicioso hasta la fecha y es algo que vemos representado en la idea de Blizzard de aunar las distintas expansiones que hemos visto hasta ahora en algo mucho más grande y que, en palabras de sus desarrolladores, **puede dar forma a los acontecimientos futuros** del juego.

Estamos ante una historia en la misma línea de otras aventuras, aunque, en esta primera toma de contacto, nos pondremos en la piel de los villanos para ir derrotando a los habitantes de Dalaran y a sus protectores, Kargath, Kalecgos o Vargoth, entre otros. A nivel narrativo no nos encontramos grandes sorpresas y el esquema se mantiene de forma conservadora con respecto a anteriores contenidos para un jugador, donde los diálogos se producen de forma estática mientras vamos acabando con los jefes de turno y vamos mejorando nuestro mazo.

A estos niveles sí podríamos demandar a Blizzard **una inversión mayor de recursos** a la hora de contar una historia: una serie de cinemáticas, diálogos con escenas ilustradas entre combates u otro tipo de presentación más elaborada hubieran ayudado a justificar el desembolso económico para hacernos con este contenido (20€) y, en especial, sabiendo que tendremos que comprar las dos próximas aventuras para conocer cómo acabará todo. Dado que la propia Blizzard vende esta historia original como una de sus apuestas más arriesgadas a la hora de crear una serie de expansiones conectadas, es justo exigirles mayores valores de producción.

"EXISTE UNA FALTA DE INNOVACIÓN QUE SE COMPENSA CON MÁS CONTENIDO JUGABLE"

Sin embargo, esta **falta de innovación narrativa** es compensada por su contenido. Estamos ante una de las aventuras más largas, variadas y rejugables de la historia de la taberna. Los dos nuevos poderes de cada héroe suponen un soplo de aire fresco, ya que cambia totalmente la forma de jugar y afrontar cada nueva partida. Por ejemplo, Rakanishu (héroe de Mago) dispone del poder de héroe Ingenio Abrasador —reduce en (2) cristales el coste de una carta aleatoria de nuestra mano—. De esta forma, tendremos que ir escogiendo entre las distintas opciones de cartas y tesoros disponibles para crear mazos con distintas sinergias. Por poner otro ejemplo, uno de los tesoros que podremos encontrar permite activar el último aliento de nuestras cartas dos veces. Así, juntándolo con nuestro poder, tendremos la posibilidad de jugar una carta dos turnos antes y, al morir, producirá su efecto en dos ocasiones. La aventura premia el saber combinar las distintas opciones a nuestra disposición para ir superando cada ala, siendo especialmente benevolente en su Modo Normal y especialmente cruel en el Heroico. El **reto y la rejugabilidad** se centran en ir probando las distintas combinaciones para conseguir un mazo lo suficientemente poderoso como para derrotar a los últimos jefes de cada ala, cuyas sinergias suelen estar muy por encima de cualquier mazo convencional y requerirán de varios intentos para superarlos.



Personalmente, ***El Golpe de Dalaran*** me ha sorprendido gratamente a nivel de opciones y capacidad de entretener a un jugador veterano de *Hearthstone*. Resulta sugerente por su variedad y reto, especialmente en el Modo Heroico, para crear mazos y buscar las formas de «romperlos» para hacer frente a los jefes más complicados. En esta dificultad, es necesario un nivel medio-alto de comprensión del juego y sus mecánicas más avanzadas, aunque el Modo Normal también puede resultar un interesante reto para los jugadores más inexpertos.

Aun así, la estructura narrativa sigue siendo demasiado continuista con respecto al resto de aventuras ya vistas. Puede que el contenido compense a muchos jugadores, dado que estamos ante un juego de cartas después de todo y, sin embargo, me veo en la obligación de pedir un poco más a Blizzard para estar a la altura de su nombre a nivel narrativo y mantener a *Hearthstone* como un referente de su género, tanto a nivel de calidad como de rédito. ■

Initiating session...
Recovering log...
Data base status: secure

/Search: Level Up 08/19
Searching...
4 results found
/Search: Level Up 08/19 Cyberpunk
Searching...
1 result found: A look to the future according to the eighties
/Translate
Translating...

LEVEL UP!

UNA MIRADA AL FUTURO SEGÚN LOS OCHENTA

File encrypted
Authorisation required

Login: JAVIER BELLO
Password: ************

Access granted
Decrypting...

Ahora que nos aproximamos al 2020, fecha en la que transcurre la acción del juego de rol clásico, ¿cuántas de las predicciones de los creadores de *Cyberpunk* se hicieron realidad? ¿Cómo de parecido es el mundo que imaginaron respecto al que hemos terminado viviendo? Sacando mi ejemplar de la estantería, me puse a releer el trasfondo que planteaban en el libro, repasando su cronología de acontecimientos más destacados para determinar hasta qué punto consiguieron **predecir la sociedad del futuro** a finales de los ochenta. Y si bien muchas de sus hipótesis erraron por mucho, hay suficientes similitudes como para pensar en que este futuro no sea tan descabellado después de todo, y que, simplemente, se equivocaran en la cantidad de años necesarios para llegar a esa meta.



IMAGEN: WALLPAPERSMUG.COM

Megacorporaciones dominando el mundo, ciberguerras asolando el globo, pobreza desmedida, clases sociales polarizadas, pérdida de la individualidad, gigantescas ciudades rodeadas de yermos desolados... el futuro **no pintaba nada bien** según los escritores del género *cyberpunk*. Autores como William Gibson, Phillip K. Dick o Walter Jon Willians, entre otros, describían la sociedad de nuestros años venideros como un mundo donde la corrupción, la injusticia y la tragedia son el pan de cada día, junto a una tecnología que avanza tan rápido que **supera la capacidad de comprensión y adaptación** del individuo medio, creando grupos de marginados constantemente.

El *cyberpunk* nació como **una corriente ideológica** que buscaba afrontar esta problemática combatiendo el fuego con fuego. Un acto de rebeldía social que incitaba a vivir al límite luchando por causas nobles, sobre la que Mike Pondsmith y compañía edificarían los pilares de su juego de rol.

TECNOSHOCK: UNA SOCIEDAD DESBORDADA POR LA CARRERA TECNOLÓGICA

Dentro del universo *cyberpunk*, los avances en cibertecnología son la esencia misma del juego. **Ser más máquina que humano**, más fuerte, más rápido, más apto. Si no estás a la vanguardia estás obsoleto. La obsesión por mantenerse en la cresta de la ola causó un colapso en la sociedad, más preocupada de estar a la última moda que de cualquier otra necesidad.

Obviamente, nosotros todavía no hemos llegado a ese punto. ¿O tal vez sí? Es posible que los ciberojos, los conectores interface o los reflejos potenciados todavía no estén disponibles, pero **en nuestra realidad la tecnología ha tomado rumbos diferentes**, que, curiosamente, divergen de forma opuesta a lo presentado en *Cyberpunk 2020*, en especial en lo que a comunicaciones se refiere. Dentro del universo del libro, las personas todavía usan cosas como el fax y el correo convencional para muchas de sus transferencias de información. Los teléfonos portátiles son del tamaño de un *walkie talkie* y los ordenadores personales están dedicados

/Load image [LevelUp] Cyberpunk_03



¿La redes del futuro?

—

Todavía no es posible volcar nuestra consciencia al mundo virtual, pero Stephen Hawking y el futurista Ray Kurzweil opinan que podremos hacerlo en unos cuarenta años.

IMAGEN: MOEBIUSTRAVELLER

a labores de oficina. No obstante, si que contamos con **un elemento en común: internet**, conocida en el libro simplemente como la Red. Esta conexión de datos a nivel mundial se parece más a las representaciones que veíamos en películas como *The Matrix*, donde **hombre y máquina se hacen uno** a través de un conector. Experimentamos el mundo virtual como si estuviéramos allí y ejecutamos cada acción con un mero pensamiento. Dentro de la Red podemos ser lo que queramos, protegidos por el anonimato y limitados tan solo por nuestra imaginación. Los *cyberpunks* usan la Red para estar enterados de la información más relevante, llevar a cabo reuniones secretas o saquear fortalezas corporativas hackeando sus bases de datos. Si tuviera que elegir a nuestra contrapartida, **la Red sería lo más parecido a la *deep web.***

Pero volviendo a la carrera tecnológica, decía antes que todavía no hemos llegado al punto de poder obsesionarnos por comprar un ciberbrazo plateado como el de nuestro ídolo, pero ¿qué me decís de los *smartphones*? ¿Cuántos no nos hemos desecho de un teléfono perfectamente funcional porque han sacado un modelo mejor? Lo mismo puede asociarse a televisores, relojes, ordenadores, y otras tantas docenas de productos electrónicos, cuya vida útil cada vez es más corta para fomentar la compra de sus nuevos modelos. **El consumismo desmedido** es uno de los aspectos sociales que las corporaciones explotan para controlar a las masas, y en ese punto, diría que ambas realidades son como dos gotas de agua.

Los implantes cibernéticos tampoco están tan alejados. Los últimos avances en prótesis biónicas cada vez están más cerca de hacer realidad las fantasías de la ciencia ficción, los tratamientos de estimulación medular están en proceso de conseguir que personas parapléjicas recuperen su movilidad e incluso hay implantes ópticos que han logrado que personas ciegas puedan percibir espectros de luz. El futuro cibernético que predecía *cyberpunk* **está más cerca de lo que creemos**.

GLOBALIZACIÓN, DIVERSIDAD Y LUCHA SOCIAL

Sí hemos sacado ventaja en algo ha sido en las comunicaciones, con la unión del globo a través de la red social. El contacto con cualquier persona en cualquier lugar del mundo nunca ha sido más fácil. Tan solo necesitas tener acceso a internet y crearte una cuenta en la app pertinente. Esto ha dado lugar a **una comunidad online que está al tanto de todo** lo que ocurre en todo momento, ya que comparte intereses y opiniones sin ningún tipo de filtro o barrera. Situación que ha creado otro fenómeno que curiosamente también se referencia en el libro. Dentro del juego, uno de los roles que podíamos asumir era el de **rockero**, una estrella de la música que con sus canciones movía al gran público a actuar contra las injusticias corporativas. En nuestro caso, los músicos han quedado en segundo plano para dar pie a los ***influencers***. Plataformas como YouTube, Twitch, Instagram, Twitter y otras tantas han dado a luz a figuras mediáticas que tienen millones de seguidores. Y estos ídolos de la red cuentan con tanta —o incluso más— influencia que sus homónimos del juego de rol. No pocos **usan su popularidad para hacer denuncia social** de algún tipo o emplear a su legión de fans para mover una causa a través de las redes. Por supuesto, las luchas nobles no siempre mueven los actos de estas personalidades y el espíritu rockero ha quedado algo desvirtuado debido a otro movimiento social acontecido en la comunidad online, también predicho por el libro.



An error occurred while processing your request
Please contact the tech support department

> "TODOS QUIEREN SER ESPECIALES, SENTIRSE MÁS IMPORTANTES QUE SU PRÓJIMO"

Dentro del trasfondo de *Cyberpunk 2020*, se nos explicaba que una de las causas del colapso de América fue la diversidad social, las décadas de racismo y los choques entre las distintas identidades culturales. **Todos querían ser especiales**, todos querían ser mejores que sus vecinos. Si alguien va contra ti es porque es racista, sexista o algo peor. Esta actitud de «***yo primero***» dio lugar a una competición de ideologías que desquebrajó la sociedad, lo que se tradujo en una nación dividida por clases, razas y capacidad económica.

Esto no tendría por qué pasarnos a nosotros... **si no fuera porque ya está ocurriendo**. Las redes sociales son un hervidero de victimismo profesional, choques ideológicos y abuso de poder mediático para satisfacer agendas políticas o narcisismos desmedidos. No pasa un día sin que surja una nueva polémica que los enfrente, pero, afortunadamente, nuestra sociedad no ha sufrido consecuencias tan radicales a raíz de estas luchas, cuyos resultados suelen limitarse a un ego herido o unas semanas de circo hasta que un nuevo tema capta la atención de las masas.

La lucha por **mantener nuestro individualismo**, pensar por nosotros mismos, ser parte de la historia del momento y que nuestra identidad no se pierda dentro del colectivo que nos rodea, es uno de los puntos que más nos une con el universo *cyberpunk*. El acelerón tecnológico que hemos experimentado desde las tres décadas en las que se escribió el libro se aproxima tanto a nuestra realidad, que lo que viene a continuación podría preocuparnos.

Warning! Your transmission is being traced
/Deploy countermeasures
/Log out in 175 seconds
Processing commands...

EL NUEVO ORDEN MUNDIAL

La problemática social y el acelerado auge de las tecnologías solo fueron la punta del iceberg que llevó a esta distopía. Con el aumento del crimen, la crisis económica y la anarquía, **los gobiernos del mundo se vieron desbordados**, incapaces de afrontar este colapso en la civilización, ya que comenzaron a depender de las ayudas de las grandes corporaciones. Estos titanes capitalistas prestaron su apoyo para reconstruir ciudades, recuperar las perdidas financieras e intentar solucionar la masiva tasa de paro responsable de un pico de pobreza nunca visto en el primer mundo. Por supuesto, el altruismo no es lo que mueve a las megacorporaciones y esta toma de poder pasaría factura a la sociedad del futuro.

Se estableció **un sistema monetario común**: el eurodólar, basado en el valor medio en oro de todas las monedas combinadas. **La clase media fue erradicada** a raíz de la evolución tecnológica, algo que creó dos clases sociales divergentes: los profesionales corporativos y una clase obrera cuyas cualificaciones habían quedado desfasadas. Ante esta polarización en el campo laboral, se disparó el número de la gente sin hogar y las ciudades reflejaron la situación a través de sus barrios. Las áreas de negocios controladas por las corporaciones presentan una utopía del futuro que contrasta con los suburbios, denominados zonas de combate, guetos infernales dominados por las bandas y el crimen organizado. Fuera de las megaurbes la vida no es mucho mejor. La crisis económica arruinó a todas las ciudades pequeñas, que fueron abandonadas por su población para emigrar a las metrópolis o vagar como nómadas por los yermos que las rodean.

Si en los Estados Unidos la cosa iba tan mal, **¿qué tal nos fue por Europa?** Lo cierto, es que mucho mejor. Los países del continente también se unificaron como Comunidad Económica para hacer frente al colapso. Esto les permitió evitar convertirse en marionetas corporativas y, en general, gozar de una economía estable, con la excepción de Italia, Grecia y España, cuyas —y cito textualmente el libro— «convulsiones políticas crónicas», han impedido que estén al nivel de sus vecinos.

Independientemente de la estabilidad de cada nación, las megacorporaciones amasaron tal cantidad de poder que las entidades más grandes comenzaron a mover los hilos del mundo entre bastidores, orquestando **guerras corporativas secretas** para satisfacer sus necesidades. Muchos de estos conflictos usarian a sus soldados como conejillos de indias con los que probar los últimos ciberimplantes y drogas de diseño.

Para imponer el orden en la población, el gobierno instauró la **ley marcial** durante tres años. Aplicaron el código de justicia militar. Sus draconianas medidas de crimen y castigo resultaron tan eficaces para contener el caos que se había desatado, que cuando volvieron a la normalidad se estableció un código uniforme de justicia civil basado en esas pautas. A la velocidad que crecían los delitos, la administración de las penas debía ser rápida, eficiente y expeditiva. Los castigos iban desde años de cárcel, alteración de la personalidad, el exilio y la muerte. En el futuro no se andan con chiquitas.

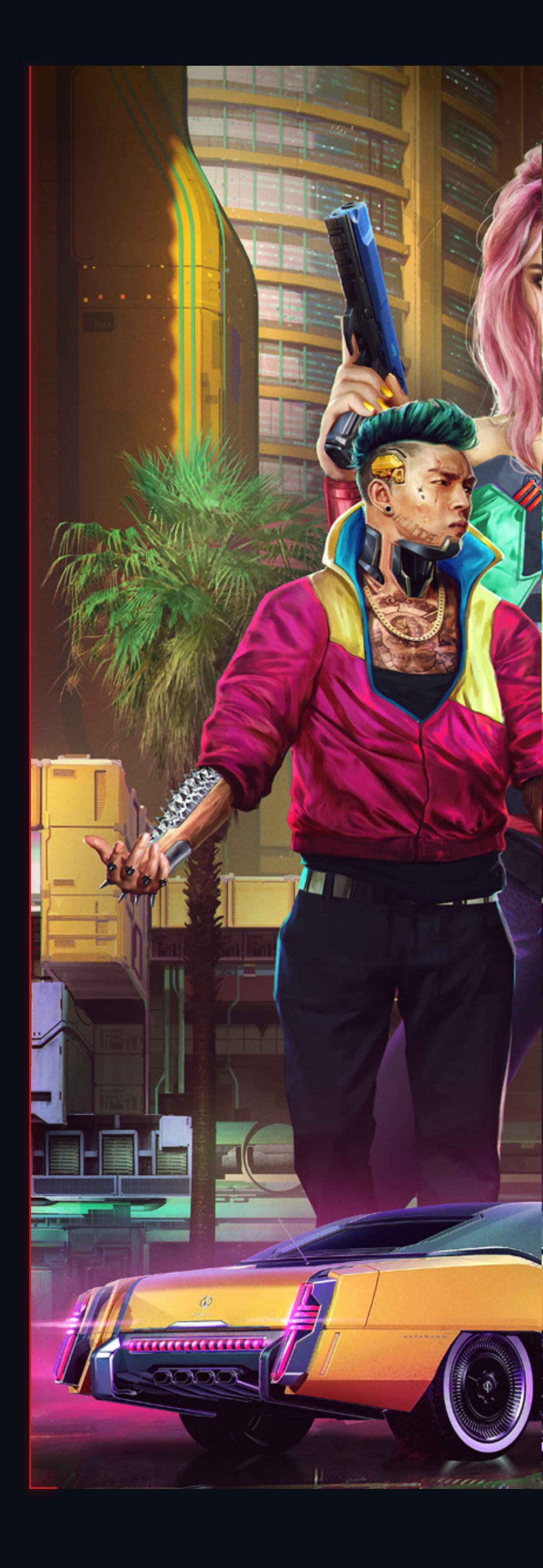




IMAGEN: CD PROJEKT RED

"QUE SEPAMOS, LAS CORPORACIONES AÚN NO GOBIERNAN EL MUNDO ENTRE BASTIDORES"

Llegados a este punto, podemos concluir que toda esta parte del trasfondo **no se ha hecho realidad**. Las corporaciones no dominan nuestro mundo, los gobiernos no han perdido el control de la sociedad, las democracias se mantienen a flote y el ciudadano medio no tiene que vivir de forma paranoica las 24 horas del día. Pero, aunque las megacorporaciones que *Cyberpunk* describía no existan, sí que contamos con algunos de sus primos. Compañías como Microsoft, Facebook, Amazon o Tencent, por citar a algunos de los relacionados con el mundillo, están entre las 10 empresas más grandes del globo y mueven tal cantidad de dinero e influencia en sus sectores,que —hasta cierto punto— controlan el destino de millones de individuos.

Sin embargo, sí que se pueden detectar **similitudes de este futuro en el apartado laboral**. Los avances en robótica, programas informáticos y técnicas automatizadas están generando grandes recortes de personal, sobre todo en los sectores de la producción. Si una máquina puede trabajar sin descanso todo el día, para qué contratar tres trabajadores en turnos rotativos. En supermercados y gasolineras ya es habitual ver autoservicios y cajeros automatizados, y cuando se estandaricen los nuevos modelos Tesla con piloto automático, los transportistas y los chóferes dejarán de tener sentido. En resumidas cuentas, la predicción de que un alto porcentaje de profesionales tenga que aprender nuevos oficios o quedarse sin trabajo es algo que ya está ocurriendo, junto con la **desaparición de la clase media**. Buena parte de la población gana lo justo para vivir, la franja salarial entre la clase alta y la obrera cada vez está más acentuada, y según un informe presentado a las Naciones Unidas por la OCDE, la clase media está en declive debido al aumento del coste de la vida respecto al de sus rentas, que padecen un estancamiento económico que ha disminuido su nivel en el escalafón social.

En lo que respecta al **crimen y castigo**, las predicciones han errado por mucho. En el libro se describía una sociedad completamente anárquica que tuvo que ser puesta en cintura de forma draconiana. Nuestra realidad continúa funcionando con el mismo sistema judicial de antaño y —al menos en España— el índice de criminalidad ha ido disminuyendo en los últimos años según las estadísticas del DSN.

EL FUTURO YA ESTÁ AQUÍ

Me quedan en el tintero algunos detalles de la oscura distopía que se imaginó en los ochenta, pero la bola de cristal que Mike Pondsmith y su equipo usaron para plasmar su mundo, perfiló **parecidos suficientemente cercanos** como para preguntarnos si sus diferencias se harán realidad en unos años. No queda otra que esperar para verlo y trabajar duro para conseguir que nuestro futuro sea mejor.

_Connection timed out
Ending transmission

LOS PILARES QUE SUSTENTAN NUESTROS MIEDOS

por Ramón Méndez

Desde que se asentó el género de los *survival horror*, hemos visto infinidad de juegos que afrontan **el terror de maneras muy diversas**. Algunos optan por ponernos en las manos un gran arsenal de armas, mientras otros nos dejan completamente indefensos ante las amenazas que nos acechan. Del mismo modo, hay veces que nuestros enemigos serán entes físicos y otras veces elementos paranormales que no responderán a ninguno de nuestros intentos de acabar con ellos. Al fin y al cabo, el terror es algo muy subjetivo y ni a todos nos dan miedo las mismas cosas ni todos reaccionamos igual ante cada situación. No obstante, hay cinco pilares básicos en torno a los que giran los juegos de terror. El equilibrio entre todos ellos es fundamental para lograr que la experiencia sea lo más aterradora posible para el máximo número de usuarios.

Agosto de 2019



IMAGEN: KONAMI

LAS BASES
DEL TERROR MÁS PROFUNDO

El primer pilar es, sin lugar a dudas, **el argumento**. Si bien es cierto que en los videojuegos no es necesario contar con un argumento intricado y complejo para poder ofrecer una gran diversión, sí que ayuda bastante en muchos géneros, como es el caso que nos ocupa. Es el argumento lo que marca las diferencias para un *survival horror*, para conseguir calarnos en lo más hondo de nuestra psique y no limitarse a ser un paseo digno de un *shooter*.

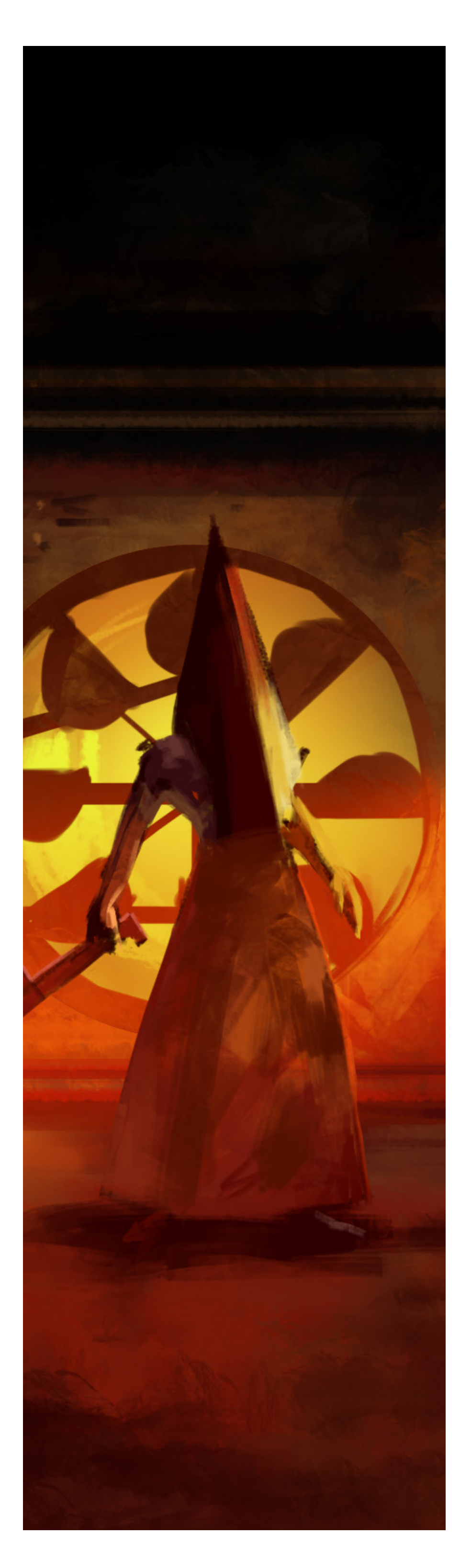
Es importante que se le presenten al jugador un planteamiento básico, elementos desconcertantes y situaciones que vayan rompiendo poco a poco los esquemas que se le presentan durante la partida. Que *Silent Hill 2* sea tan recordado y alabado se debe fundamentalmente a su excelente argumento cargado de sorpresas y **giros inesperados**, a esa capacidad innata para desconcertar al usuario a través de la narrativa. Lo mismo se podría decir de los fantasmas de *Project Zero*, que consiguen parecer más reales debido a que se nos presentan a través de rituales, sacrificios y demás escenas que nos narran su pasado para entender sus motivaciones.

Tan importante puede ser el argumento en este género que, de hecho, si un título cuenta con una **historia inolvidable** es más fácil llegar a pasar por alto sus graves errores en otros aspectos. Tal es el caso de juegos como *Rule of Rose* o *Haunting Ground*, que se convirtieron en clásicos del género a pesar de que la jugabilidad dejaba un poco que desear.

No obstante, el argumento poco puede hacer si no está acompañado de un segundo pilar con el que está muy relacionado: los personajes. Conocer al personaje a fondo, con sus debilidades y virtudes, es algo clave para conseguir identificarnos con él y meternos bien en el papel. La idea de un *survival horror* es que seamos los actores de **una obra de teatro exquisitamente orquestada**, en la que todas nuestras acciones puedan suponer una muerte terrible que no queremos que suceda (como bien demuestra *Until Dawn*). Fundamentalmente, porque hemos llegado a ponernos en la piel de ese avatar que nos representa en pantalla, que es una extensión de nosotros mismos y, por tanto, nos importa lo que le pase. Igual de importantes son los personajes secundarios, que deben resultar tan interesantes y complejos como el protagonista principal para ayudar a crear un entorno más extraño y, a la vez, creíble, haciéndonos sentir que no somos más que una pieza menor y no el eje central alrededor del cual gira todo.

Del mismo modo que los protagonistas y secundarios son importantes, los enemigos son un tercer pilar fundamental a tener en cuenta, el cual está directamente relacionado con los dos anteriores. Crear criaturas perfectas es complicado y, por eso mismo, son muy contados los casos de **enemigos terroríficos** que sobresalen de tal manera que se convierten en emblemas. Pasar de la carne de cañón a una amenaza poderosa y constante es difícil; por ejemplo, los psicópatas de *Condemned* o los poseídos de *Alan Wake* funcionaban en cierta medida, pero se notaban más relleno que grandes enemigos persistentes como el odio en el propio *Condemned*, Pyramid Head en *Silent Hill 2* o Némesis en *Resident Evil 3*. La dificultad radica en ser capaces de encontrar ese equilibrio entre un enemigo interesante y constante, pero sin que la experiencia de juego se vea drásticamente reducida o sin que este se sobreexplote hasta el punto de quitarle su interés.

Entra ahí el cuarto pilar, el que mantiene unida toda la producción y que se encarga de crear tensión aun cuando los enemigos no están presentes. La ambientación ayuda mucho a crear inmersión, ya sea a través de la lluvia, la niebla, los entornos ensangrentados, las sombras, los castillos medievales de tintes góticos… A lo largo de la historia, en el **imaginario popular** se han



grabado a fuego una serie de elementos que invocan al instante terror y pánico y que potencian aún más el miedo del usuario cuando se basan en elementos cotidianos. Es bastante fácil provocar algún que otro salto al ver sombras moverse, percibir siluetas acercándose a través de la niebla o escuchar cómo el viento recorre grandes estancias vacías creando ecos imposibles. De hecho, el propio entorno puede convertirse en el enemigo, tal y como nos ha demostrado *Amnesia*. Cuando hablamos de ambientación, no nos referimos solo a lo que se ve, puesto que el mejor terror es a veces el que tan solo sugiere. Es ahí donde el apartado sonoro puede cobrar un papel fundamental a la hora de dar forma a nuestras pesadillas.

Para el final he dejado el pilar más complicado de todos: la jugabilidad. Encontrar el equilibrio a través del mando no es tarea nada sencilla, puesto que a veces funcionará mejor el llamado «control tanque» de los primeros *survival horror* y en ocasiones es más recomendable tirar de acción directa. La franquicia *Resident Evil,* por ejemplo, experimentó con control tanque, con *shooter* en tercera persona de ambientación terrorífica y con terror y *shooter* en primera persona. El hecho de que haya disparidad de opiniones sobre qué *Resident Evil* es mejor entre los usuarios demuestra lo que comentábamos al principio de que **cada usuario percibe el terror de una manera diferente** y prefiere enfoques distintos para sus juegos. También es importante saber jugar con la tensión a través de la jugabilidad, con cosas como la escasa disponibilidad de armas, ya que atesorar cada bala como si fuese la última cambia mucho la forma de jugar por muy bien equipado que estemos. Aquí radica, precisamente, la principal diferencia entre jugar a títulos como *Enemy Zero* o *Dead Space* en fácil o en el modo más difícil.

Como en todo en esta vida, la perfección no existe y, posiblemente, encontrar el equilibrio entre estos pilares puede ser una tarea ardua. Al fin y al cabo, la imagen que tenemos del terror es muy distinta de unos a otros y hay gente que lo puede pasar mal con los zombis de *Minecraft*. Afortunadamente, el género del terror sigue muy vivo, ya sea *survival horror* puro tal y como fue concebido en sus orígenes o experimentos diversos que puedan intentar **explorar nuevas formas** de hacérnoslo pasar mal. En todo caso, estamos deseando ver hasta dónde son capaces de llegar los desarrolladores de videojuegos con tal de llevarnos al límite y hacernos pasar un mal rato que nunca olvidaremos. ■

"CADA JUGADOR PERCIBE EL MIEDO DE MANERA DISTINTA"





¿SABÍAS QUE..?

LA NIEBLA DE SILENT HILL

SE DEBÍA A LIMITACIONES DE HARDWARE

POR **JUAN**TEJERINA

Hubo una época en la que los desarrolladores tenían que tirar de **mucha creatividad** a la hora de enfrentarse a las limitaciones propias del hardware del momento. Desde la inolvidable campiña subdividida en áreas de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, hasta los fondos pre-renderizados de los primeros *Final Fantasy*, lo cierto es que los desarrolladores tenían que devanarse los sesos para brindarnos los juegos que deseaban **a pesar de las limitaciones** del momento.

Silent Hill es uno de esos juegos que supo hacer **de sus limitaciones una fortaleza**. Y es que la indisociable niebla que bañaba las calles de *Silent Hill* no era sino el resultado de una limitación. El efecto visual, que contribuía enormemente a aumentar la tensión del jugador, que no sabía qué podía encontrar a cada paso, fue implementado **como contrapartida** a las restricciones de los procesadores de la época. La «niebla de distancia», como se la llamaba, oscurecía los objetos en la distancia y cargaba mejores texturas a medida que el jugador se acercaba, Konami supo sacarle un gran partido a la técnica, convirtiendo la niebla **en un formidable vehículo narrativo** y en un elemento icónico que hoy nadie puede separar de la archiconocida saga. ■



AUTOR

JUAN C. SALOZ

...
Juan Carlos es licenciado en Periodismo y comparte su pasión por la información con el cine. Dirige y crea sus propias producciones.

—

"Efecto Tamagotchi es un compendio de la cultura pop de los 90 que supone un flechazo para cualquier lector".

—

En medio de su parada para escribir un libro, el autor participa en medios especializados a nivel nacional.



Juan Carlos Saloz
Efecto Tamagotchi: Los 90 a través de juguetes, series y consolas
Héroes de Papel, 2019
192 pp. 19,95 €.



HIJOS DE LA BURBUJA

Ya era hora de reivindicar nuestro pasado

Efecto Tamagotchi es una llamada de atención de todos aquellos que hemos vivido bajo la sombra de los años 80, pero con una identidad y cultura propias.

por ***Juanpe Prat***

Si eres de los que se levantaba temprano para ver su serie de dibujos favorita en la televisión los fines de semana; de los que se compraba una bolsa de Cheetos solo por el tazo que venía dentro o de los que soplaba el cartucho de su juego de Game Boy para que funcionase en la portátil, bienvenido: este es tu sitio en el espacio y en el tiempo. Puede parecer que los años 90 no tuvieron un impacto real en la cultura del mundo, pero lo cierto es que los que nacimos a principios de esta década **podemos rebatir con numerosos argumentos y ejemplos esa afirmación**.

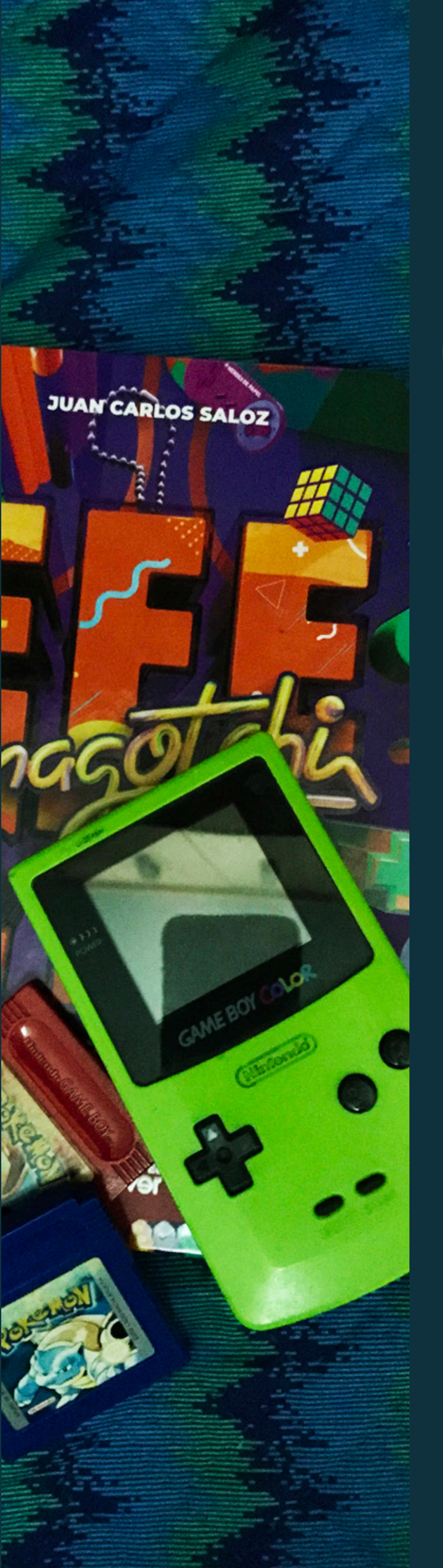
Bien es cierto que en los últimos años los 80 han estado muy bien valorados en muchos aspectos de la cultura mundial; los videojuegos han sido, precisamente, una de las áreas donde lo *retro* ha tenido más éxito y es que habiendo nacido esta industria en esa época, lo normal es que se venere mucho. Pero no solo ocurre en el videojuego, sino que también en las series o el cine. Ahí tenéis *Stranger Things*, *She-Ra* o *Bandersnatch* (Black Mirror), las cuales toman como base los años 80 para su ambientación. ¡Pues ya está bien! Ha llegado el momento de **iniciar una revolución**; una que haga ver lo importante que fueron los 90 para todo el mundo, aunque las chaquetas bomber y las gafas redondas hayan vuelto a ponerse de moda.

Para eso está *Efecto Tamagotchi: Los noventa a través de juguetes, series y consolas*, un libro firmado por nuestro querido compañero **Juan Carlos Saloz** donde se recogen muchos de los motivos por los que «los hijos de la burbuja» estamos hechos de otra pasta y lo mismo cantamos por Rosalía que somos capaces de reconocer el valor del género *metroidvania*.

He de reconocer que, desde que me comentó cuál era la temática de su libro, he estado emocionado y con ganas de leerlo. ¿La razón? **Sentimiento de comunidad y de representación**. Hasta ahora, pocas publicaciones han tenido como protagonistas a los que ahora llaman de manera despectiva «*millenials*» y menos si se les ofrece una obra que recoge entre sus páginas aquello que forma parte de sus recuerdos y que, en muchas ocasiones, algunos hemos hasta borrado para dejar espacio a otras cosas. Un baúl de los recuerdos que no es fácil de llenar, porque, hasta 1999, la cultura mundial explotó y alcanzó niveles que hasta ese momento no se habían alcanzado.

Entre los fenómenos que recoge *Efecto Tamagotchi* está el del *anime* y el *manga*, algo que, aunque es incluso más antiguo de lo que muchos pensamos, empezó a pegar fuerte en Occidente muy a finales de los años 80. Esto significa que *Dragon Ball*, *Los Caballeros del Zodiaco* o *Ranma 1/2* tuvieron su máxima expansión en la década de los 90 y que *One Piece* o *Naruto* son obras que ya forman parte del ADN de los «**los hijos de la burbuja**».

Por si os resulta extraña esta expresión que ya he usado dos veces, ▸



"LOS 90 TIENEN UN IMAGINARIO TAN POTENTE QUE ERA NECESARIO RECOGERLO EN UN LIBRO A LA ALTURA"

habéis de saber que este es el nombre con el que se nos conoce a los nacidos entre 1990 y 1999 y que provienen de la «Generación Burbuja», que son los nacidos en la década de los 80.

Este libro nace de la necesidad que tenemos muchos de **tener una nostalgia propia**, no la de otros, ya que el hecho de que Mario cumpla 30 años y Nintendo Switch recoja juegos de NES, a nosotros no nos despierta ningún sentimiento. De ahí que pidamos a gritos una Nintendo 64 Mini o incluso una PlayStation 2 Mini.

Juan Carlos Saloz hace un repaso por todas las fases por las que pasó una persona que tiene ahora unos 28 años. Alguien que conoció a personajes tan pintorescos y adelantados a su tiempo como **T.J. Detweiler** o **Spinelli**; que jugó con tazos y furbys y que fue testigo de cómo nacían sagas tan importantes en el videojuego como son *Pokémon* o *Warcraft*. La industria del videojuego tiene, en realidad, una presencia bastante acotada en este libro, algo que no es negativo, ya que no se trata de una obra enfocada al estudio del ocio electrónico, sino a un recorrido por una época que es inolvidable para muchos.

Entre las bondades que tiene *Efecto Tamagocthi* se encuentra la de que el propio autor es un «hijo de la burbuja», por lo que no solo ha puesto su profesionalidad como periodista en la elaboración de este libro, **sino que ha puesto también su corazón y toda su pasión**, ya que es algo que él ha vivido con fuerza. Sentirse representado y tan implicado en cualquier trabajo se nota a la hora de que llegue al gran público. No es que no pueda escribir un título de estas características alguien nacido en otra época, pero sentirse parte del movimiento hace que la motivación y la expresión sea completamente distinta.

Lo que comenzó como la simple llegada de un pequeño dispositivo con una criatura dentro, desató una onda expansiva que se tradujo en productos culturales de la talla de *Pokémon*, *Digimon*, *Medabots*, *Beyblade* y otras muchas: la generación *Dragon Ball* es la que llena el Salón del Manga de Barcelona todos los años y la que ha dado el salto de Goku a Luffy y Naruto. Los que tuvieron **un Nokia 3310 y jugaron al legendario *Snake*** emprenden aventuras en títulos como *World of Warcraft* o comparten experiencias en sus dispositivos móviles. Todas estas hazañas están recogidas en *Efecto Tamagotchi*, una enciclopedia de los años 90 que está elaborada con el único fin de dar a conocer todo lo que nos dio este periodo de tiempo. Una época en la que muchos tuvimos que cabalgar una revolución tecnológica y adaptarnos a las mejoras que nos prometían los años venideros.

Ya era hora de que alguien se atreviese a dar un paso adelante y quisiese **retratar de forma amena, divertida y muy ilustrativa** (las imágenes de vuestra infancia empezarán a dispararse solas) ese puñado de años que es tan importante para nosotros. ■





AUTOR

LUIS FELIPE BLASCO

...
Autor teatral y guionista en distintos medios. Actualmente imparte clases de Dirección Narrativa en U-tad y trabaja como guionista para la productora 16 escalones

—
"Guion de videojuegos *ratifica el valor diferencial y único del videojuego"*.
—

Ha participado en el diseño de varios videojuegos, pero también trabaja en televisión, publicidad y artes escénicas. Una mente todoterreno.



Luis Felipe Blasco Vilches
Guion de videojuegos: para gente que juega y para gente que no juega
Palma de Mallorca, Mallorca, 2019
160 pp. 19,95€.

PARA QUIEN CONSUME Y QUIEN QUIERE CREAR

Guion de videojuegos: para quien juega y quien no

Dolmen Editorial se desmarca de las sagas o compañías y añade a su catálogo un libro con ciertos elementos de libro de texto para ofrecer una visión profesional del medio.

por ***Sergio C. González***

Cuando jugamos nos solemos plantear preguntas, nos cuestionamos el porqué de algunas decisiones y cómo los estudios resuelven ciertos interrogantes acudiendo a la narrativa. A veces es un recurso; a veces, una alternativa; a veces, un trámite. En *Guion de videojuegos* se busca ofrecer un punto de vista comprensible **desde una perspectiva profesional** de lo que significa diseñar guiones en el medio que nos une. Y, siendo francos, lo hace muy bien.

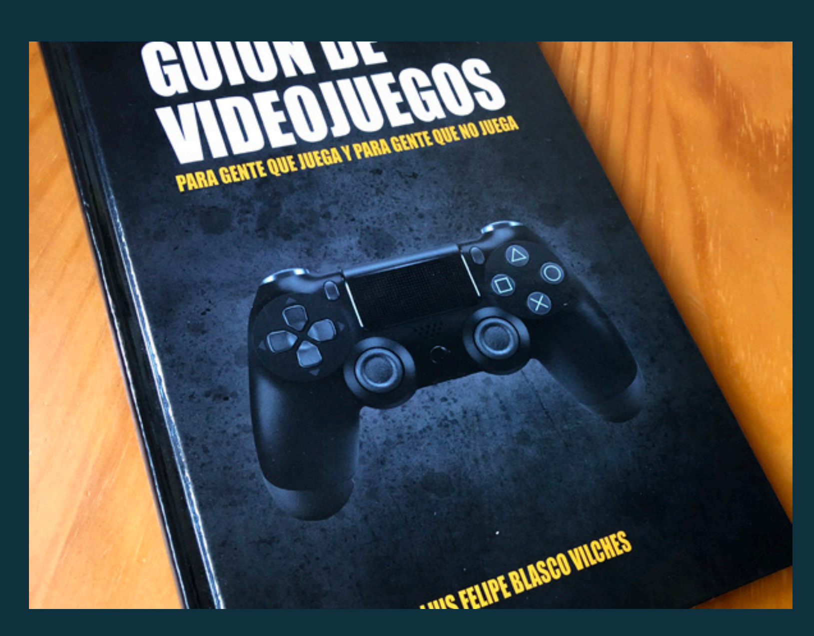
El libro tiene clara una cosa desde el principio: no está pensado únicamente para eruditos del medio. No es un material cuya barrera de entrada sean cientos de videojuegos completados en una estantería después de una infancia y adolescencia consumiendo historias inolvidables. Nada de eso. Tal como indica el subtitulo, está pensado para jugadores y los que vislumbran el medio desde la distancia. Te das cuenta, con el paso de los capítulos, que no tiene nada que ver interpretar el medio desde el punto de vista del jugador (el que consume) con el del diseñador (el que crea). Por eso es también válido para guionistas de otros medios que quieran echan un vistazo a cómo se trabaja en otros campos.

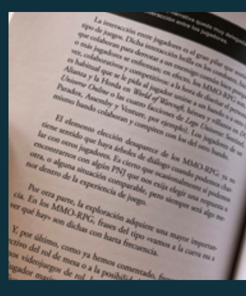
La experiencia del autor es un aspecto a considerar. Es una firma autorizada para este trabajo. Su participación en proyectos como *Planet 51* de Pyro Studios, *YouTurbo* de HeYou Games o *Meatball Marathon* de Indigo, así como la impartición de clases de escritura y diseño narrativo de videojuegos en escuelas como U-Tad dejan constancia de su experiencia tanto trabajando como transmitiendo esos conocimientos de manera más didáctica.

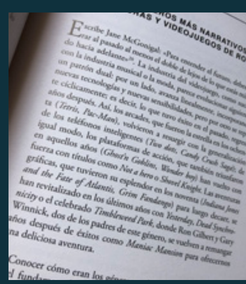
El planteamiento, en realidad, **busca dar respuestas a preguntas frecuentes**, a temas que nos acompañan en el día a día pero que, seguramente, no sabemos responder con demasiada facilidad. Es por ello que desde el principio se deja muy claro qué es un diseñador narrativo de videojuegos, en qué se diferencia respecto a la narrativa de otras manifestaciones culturales, y cómo se puede vender nuestra idea a un estudio una compañía o un medio.

Ese componente comercial es inherente al sector y se trata con cierta profundidad. Hay aspectos que me hubiese gustado que se contasen **con más detalle**, pero creo que es un acercamiento preciso de lo que es verdaderamente esta industria a la hora de convertir un sueño en un producto comercial para un mercado eminentemente capitalista. No se desvirtúa, ni mucho menos, pero sí ofrece una perspectiva que puede ser pasada por alto.

Uno de los aspectos que más aprecio del libro es su estructura: está pensado para ser leído en un orden no estricto. **Cada capítulo es independiente**, autoconclusivo, de forma que podamos sumergirnos en un epígrafe concreto sin la necesidad de haber ▸







leído lo que venía antes. Personalmente sí lo he leído en el orden elegido por el autor, pero creo que el cariz explicativo y divulgativo del manuscrito es indudable, máxime cuando quien lo firma cuenta con tanta experiencia en estas lides.

Blasco Vilches también se refiere en varias ocasiones al diseño narrativo no tanto como una alternativa, sino como una necesidad. El crecimiento de la industria, la complejidad de sus desarrollos y la ambición de los proyectos ha conducido a un entorno rodeado de grandes personajes, héroes, que necesitan poder apoyarse de un guion a la altura de todo lo demás. Se agradece esa insistencia por no dejar ningún campo sin cubrir; **por enseñar y que el lector aprenda**. Algunos capítulos son mucho más densos que otros, en especial los últimos, pero son también los que más he saboreado. Sin lugar a dudas.

La singularidad de los argumentos de videojuegos merece mención aparte. Poder conocer con tanto detalle los diferentes tipos de estructuras narrativas es algo que el lector se lleva para sí, que le permitirá regresar a sus videojuegos favoritos o aquellos que más espera con más especialización. Dar respuesta a qué es la estructura del fuelle, la estructura del árbol o la del mosaico son cosas que desconocía. La forma de narrar estas historias y conceptos no siempre me ha convencido, también tengo que decirlo, porque a veces **parecía más un libro de texto** que se alejaba de la voluntad declarada del autor al comienzo del mismo, que no es otra que servir para aquellos que no estén familiarizados con esta industria. Es complejo seguir el ritmo de la lectura en ocasiones. Es un detalle menor, pero quizá algo más de extensión sin caer en la redundancia habrían convertido este libro absolutamente perfecto en su cometido.

Que no haya argumento no es óbice para que un videojuego carezca de guionistas. Ahora que se habla tanto de *lore*, de mitos y de **la narrativa ambiental**, donde son los hechos y no las palabras las que perfilan lo que hay más allá de los saltos y los movimientos, me ha encantado ver que se dedique un espacio en este libro a explicar la importancia del guion como elemento para enriquecer la ambientación del título.

El autor expone de forma muy detallada los diferentes escenarios en que se puede encontrar el diseñador y cómo puede o debe actuar en cada caso. Y lo hace con acierto, es un trabajo muy medido y milimetrado. La lectura, en definitiva, es amena y acorde a lo que se pretende. Con todo, *Guion de videojuegos: para gente que juega y para gente que no juega* es un libro del que podemos aprender muchas cosas todos. No me esperaba este planteamiento. Si bien achaco que se me ha hecho algo corto, que no le hubiese sentado nada mal ahondar más en cada capítulo, lo que hay va más allá de lo superficial. Una firma experta para un tema especializado. En una época donde las editoriales están publicando grandes y trabajados libros dedicados a sagas, compañías o épocas, es de recibo tener ahora a nuestra disposición un material tan cuidado como éste, que **ratifica el valor diferencial y único del videojuego** no solo a la hora de hacer vivir experiencias imposibles en otros medios culturales, sino también a la hora de crearlas. ■

MEGADRIVE MINI

Entre tanta edición mini, el turno de SEGA ha llegado. La versión en miniatura de Mega Drive es un producto muy cuidado tanto a nivel estético como en lo que se refiere a la emulación de sus juegos. *GTM* ha visitado las oficinas de Koch Media en España y ha tenido la oportunidad de probarla durante casi dos horas. ¿El resultado? Te lo cuento en las siguientes líneas.

GTM

POR **BORJA** RUETE

Primero fue NES y luego vino SNES. La locura nostálgica se desató con la primera de ellas que, **dada su condición de pieza limitada**, pronto causó estragos en las tiendas. Reservas canceladas, ventas de segunda mano a precio desorbitado y luchas por hacerse con una fueron algunos de los acontecimientos que se sucedieron.

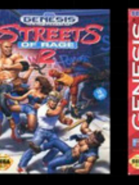
Nintendo fue más precavida con SNES Classic, de la que fabricó más unidades para no congestionar el mercado, aunque en todo momento sostuvieron que **estos productos eran limitados** y que no se renovarían con muchas remesas nuevas. Desde entonces, los de Kioto no se han lanzado a comercializar más réplicas de sus consolas, por mucho que se rumoreara Nintendo 64 el año pasado.

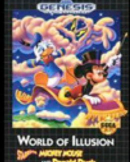
Además de Commodore 64 y de otros tantos fabricantes que quisieron su parte del pastel, Sony lo intentó con PlayStation. En el caso de la clásica PSX, la compañía japonesa **cometió numerosos errores**, no tanto en el diseño de la réplica, bastante sólida, sino en todo lo demás. La selección de juegos no fue satisfactoria y la emulación tampoco estuvo a la altura. Ni que decir tiene que el descuidado diseño de los menús y la falta de traducción y doblaje en algunos juegos tampoco contribuyó a mejorar las sensaciones generales.

Y sobre emulación cuestionable también saben algo en SEGA. Otras consolas mini licenciadas han arrastrado diversos problemas, algo que no

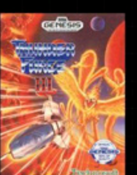





















ocurrirá con Mega Drive Mini. **La emulación corre a cargo de M2**, los responsables de SEGA AGES y SEGA 3D Classics Collection, así que ya se anticipaba que el resultado iba a ser positivo en ese aspecto. No se han equivocado.

Nada más entrar a las oficinas de Koch Media nos comentan que estamos ante **la versión casi final de Mega Drive Mini**. Todavía es posible que se haga algún que otro ajuste, aunque lo que tenemos entre manos se corresponde con lo veremos dentro de unos meses en tiendas (sale a la venta el 19 de septiembre, a un precio recomendado de 79,99 euros).

La consola se basa en el **Modelo Original 1**, lanzado en noviembre de un ya lejano 1990. Se trata de una réplica fidedigna que reduce su tamaño un 55% aproximadamente. Por supuesto, dependiendo del territorio, la carcasa incorpora diferencias. Además, en Estados Unidos —único lugar que por derechos no se pudo utilizar el nombre de Mega Drive— se mantiene su nombre comercial: SEGA Genesis.

La máquina viene acompañada de dos mandos muy robustos que se conectan a la consola por medio de un **cable de alimentación USB** (a Micro-B) de dos metros de longitud. Como ya se sabía, los mandos tienen tres botones principales (A, B y C), la cruceta y el botón de START. Esto es una limitación con respecto a los *pads* de otros países, que disponen de seis botones y que los mantienen en sus respectivos modelos mini. La máquina se conecta a la televisión por cable HDMI, como el resto de plataformas en miniatura.

Si uno de los puntos débiles manifiestos de PlayStation Classic era su menú, en Mega Drive Mini se ha resuelto muy bien. **Yuzo Koshiro**, conocido compositor que ha trabajado en bandas sonoras de videojuegos desde mediados de la década de los ochenta, ha sido el encargado de componer la música de la interfaz. Una interfaz que presenta sus 42 juegos (o 40 juegos+ ¡2 adicionales!, como pone en la caja) de un modo muy ordenado, con las carátulas distribuidas por toda la pantalla.

Los pequeños detalles son importantes, y Mega Drive Mini los tiene en la propia interfaz. Así las cosas, si seleccionamos de las carátulas y pulsamos en el botón correspondiente, la imagen cambiará y nos las posicionará de otra manera, ya no con la parte frontal visible, sino con el lomo, como cuando disponemos nuestros juegos en una estantería. Además, como curiosidad, si cambiamos el idioma a japonés también las carátulas modificarán su aspecto para adaptarse a las portadas homónimas japonesas.

Más allá del aspecto estético, la interfaz es funcional y muy intuitiva. Basta con seleccionar la portada del juego que quieres disfrutar y pulsar un botón. Entonces, accederemos a otra pantalla en la que se muestra una pequeña **descripción del título en cuestión** (debidamente traducida al español). Pulsamos de nuevo y... ¡a jugar!

Nada más ponerme a los mandos, empiezo mi andadura con *Sonic: The Hedgehog*, juego que guardo en el recuerdo por ser el primer título de SEGA Mega Drive que tuve la oportunidad de probar. Como adelantaba unos párrafos más arriba, el trabajo de M2 es maravilloso, pues tanto el sonido como el videojuego rinden a un nivel similar al original. Después, pruebo otros muchos títulos de la lista, entre los que se encuentran *Virtua Fighter 2*, *Tetris*, *Street Fighter 2*, *Alex Kidd in the Enchanted Castle*, *Wonder Boy in Monster World*, *Castlevania: The New Generation* o *Space Harrier 2*. Las sensaciones son similares en todos los casos. La pega es que **ninguno de ellos ha sido traducido al español**, así que el idioma de los textos se mantiene en perfecto inglés.

Los más nostálgicos tal vez quieran conservar la experiencia original sin adulterar. Ya se sabe, nada de grabar las partidas en videojuegos que antes no lo permitían. Sin embargo, en el caso de la nueva representante de las 16 *bits* de SEGA, se han sumado ciertas **funcionalidades extra**.

Por supuesto, lo que no está es la posibilidad de cambiar de cartucho (no se puede tener todo), pero se sustituye por una forma muy ágil de **saltar entre juego y juego**. Se realiza de dos modos diferentes: por un lado, pulsando el botón RESET en la carcasa de la consola; por el otro, por medio del botón START, que hay que mantener pulsado durante unos segundos. A continuación, aparece un menú en el que se abren diversas opciones: grabar la partida en uno de los slots, reiniciar el juego o volver al menú principal, el de la selección de títulos. Cabe destacar que la carcasa suma **dos botones deslizantes**: el de ON y OFF y el control de volumen.

Después de estas dos horas de juego, las impresiones con SEGA Mega Drive Mini han sido muy favorables. **Es todo un homenaje a la 16 *bits* clásica**, un homenaje que se ha materializado desde el respeto por el producto original y que, sin duda, convencerá a todos esos *fans* que esperan revivir los recuerdos de una consola de ensueño. ■



LISTADO DE JUEGOS

EUROPA / USA

1. Sonic The Hedgehog
2. Ecco the Dolphin
3. Castlevania: Bloodlines
4. Space Harrier 2
5. Shining Force
6. Dr. Robotnik's Mean Machine
7. Toe Jam & Earl
8. Comix Zone
9. Altered Beast
10. Gunstar Heroes
11. Castle of Ilusion
12. World of Illusion
13. Thunder Force III
14. Super Fantasy Zone
15. Shinobi III
16. Streets of Rage 2
17. Earthworm Jim
18. Sonic The Hedgehog 2
19. Contra: Hard Corps
20. Landstalker
21. Golden Axe
22. Beyond Oasis
23. Ghouls & Ghosts
24. Megaman: The Wily Wars
25. Alex Kidd in the Enchanted Castle
26. Phantasy Star IV
27. Street Fighter II: SCE
28. Sonic Spinball
29. Vectorman
30. Wonder Boy in Monster World
31. Light Crusader
32. Strider
33. Dynamite Headdy
34. Columns
35. Eternal Champions
36. Road Rash II
37. Kid Chameleon
38. Monster World IV
39. Alisia Dragoon
40. Virtua Fighter 2
41. Darius
42. Tetris















JAPÓN

1. Sonic The Hedgehog 2
2. Puyo Puyo Tsu
3. Vampire Killer
4. Space Harrier 2
5. Shining Force
6. Rent a Hero
7. Madou Monogatari
8. Comix Zone
9. Wrestleball
10. Gunstar Heroes
11. The Hybrid Front
12. World of Illusion
13. Thunder Force III
14. Super Fantasy Zone
15. Landstalker
16. Streets of Rage 2
17. M.U.S.H.A.
18. Dyna Brothers 2 Special
19. Contra: Hard Corps
20. Landstalker
21. Golden Axe
22. Phantasy Star IV
23. Rockman Megaworld
24. Street Fighter II' SCE
25. The Super Shinobi
26. Ghouls & Ghosts
27. The Story of Thor
28. Puzzle & Action: Tant-R
29. Mega Q
30. Yu Yu Hakusho: Makyou Toitsusen
31. Columns
32. Monster World IV
33. Dynamite Headdy
34. Assault Suit Leynos
35. Langrisser 2
36. Asia Dragoon
37. Road Rash II
38. Slap Fight
39. Snow Bros
40. Lord Monarch



JOYAS OLVIDADAS

SEPTENTRION_
S.O.S.

Seguro que todos habéis visto por televisión *La Aventura del Poseidón*, la impactante película de 1972 en la que Gene Hackman lideraba a un grupo de pasajeros en su odisea por escapar de un lujoso crucero a punto de hundirse en el océano. Dos décadas después, aquel clásico del cine de catástrofes de los 70 inspiraría uno de los juegos más singulares de la tristemente desaparecida Human Entertainment. Septentrion era una auténtica maravilla para Super Nintendo que, por desgracia, no tuvimos el lujo de disfrutar en Europa, aunque sí llegó a ser distribuida en EE.UU. por Vic Tokai, rebautizada como S.O.S. y comercializada en 1994, un año después de su debut en el mercado japonés.

Al inicio de la partida se nos permitía elegir entre cuatro tripulantes del Lady Crithania para experimentar desde distintos puntos del barco su dramático naufragio, en una lucha contrareloj por encontrar la salida en un laberinto de pasillos y camarotes que no paraba de rotar, debido a la implacable presión del mar sobre el casco del buque y la magia del Modo 7.

Drama, acción, supervivencia y un peculiar catálogo de personajes se daban cita en un cartucho absolutamente memorable. Espero que no seáis propensos al mareo, porque esta travesía va a ser tan movidita como inolvidable.




ORIGINAL DE SUPER NINTENDO

POR **BRUNO**SOL

Antes de levar anclas, es preciso retroceder unos años atrás para explicar de dónde surge un proyecto tan peculiar como *Septentrion*. Actualmente, la creación de videojuegos (programación, diseño, arte) es una materia que se imparte en universidades de todo el planeta, pero hace unas décadas el panorama era completamente distinto. En 1990 Human Entertainment fue pionera, posiblemente a nivel mundial, al fundar una escuela para enseñar a desarrollar videojuegos. De las aulas de la Human Creative School, situada junto al cuartel general de la compañía en Tokio, no solo surgieron profesionales de la industria nipona; también alumbraron algunos proyectos que acabarían formando parte del catálogo comercial de las consolas de Nintendo, como el estupendo *The Firemen* de SNES (cuyo cartucho PAL tiene hoy en día un precio de vértigo) o este *Septentrion*, cuyo **origen estudiantil** le otorga aún más merito.

"EL JUEGO NACIÓ EN LAS AULAS DE LA HUMAN CREATIVE SCHOOL"

En su día, el cartucho no obtuvo todo el reconocimiento que merecía por parte de la crítica estadounidense, pero con el paso de los años ha acabado convirtiéndose en una **obra de culto**, debido sobre todo a la increíble audacia y ambición de sus creadores. Puede que plagiaran sin miramientos la trama de la película de 1972 (que estaba basada a su vez en una novela de 1969 escrita por Paul Gallico), pero la idea de utilizar el Modo 7 para rotar todo el barco, cambiando completamente la manera de recorrer cada una de sus estancias a medida que el buque se escoraba más y más en su descenso a los abismos era absolutamente brillante. El jugador tenía un límite de tiempo de una hora para abandonar el barco, y cada vez que moría veía reducido en 5 minutos la cuenta atrás. Al igual que le sucedía al Poseidón en la película, una gigantesca ola había volcado el Lady Crithania, de tal manera que nuestro objetivo era alcanzar la bodega del barco, el único punto que aún permanecía sobre la superficie del mar, antes de que el agua acabara inundando todas las estancias. Para rizar el rizo, los cuatro personajes que podíamos encarnar tenían su propia historia y, aunque era posible escapar en solitario, si no queríamos quedar como unos auténticos cobardes antes era preciso rescatar a los seres queridos de cada uno de los protagonistas, por no hablar del resto de supervivientes que íbamos encontrando a lo largo de la peligrosa odisea. Y entre ellos se contaban todos los clichés imaginables del cine de catástrofes: el cretino, la niña que ha perdido a su madre, parejas que no querían separarse porque uno de ellos estaba herido, etc... Teniendo en cuenta

"UN INFIERNO EN MODO 7"

—

Mientras el barco se va hundiendo en el océano su interior no deja de rotar gracias a la magia del **Modo 7 de SNES**. Esto te obligará a dar auténticos saltos de fe dentro de unas salas que van escorándose de manera totalmente aleatoria.

que la cuenta atrás no se detenía durante las largas conversaciones en las que intentábamos convencer a la gente para que nos acompañasen, el juego ponía a prueba nuestra paciencia y heroismo. ¿Dejarles atrás o gastar un poco más de saliva y tiempo en hacerles comprender que éramos su única opción de salir vivos del barco? Nadie dijo que emular a Gene Hackman fuera sencillo. El cuarteto de personajes a elegir al principio de la aventura es de lo más variopinto. Capris Wisher es un arquitecto que se había embarcado en el Lady Crithania con su enferma hermana Amy, a la que el naufragio la pilla en cama. Redwin Gardner es un consejero que viajaba con toda la tropa: esposa, dos hijos y un sobrino (en la versión japonesa su profesión era la de reverendo, como Gene Hackman en la peli). Jeffery Howell es un doctor entrado en años (y carnes), al que acompaña su esposa Adela. Y por último, Luke Haimes es un miembro de la tripulación del Lady Crithania, lo que nos permite conocer durante la intro al armador del barco (un imbécil que creía que su barco era insumergible, otro cliché clásico del genero). Estos pequeños prólogos, justo antes de la catástrofe, nos dan a conocer la **historia de cada personaje** y muestran más o menos la localización de las personas a las que deberemos rescatar cuando el barco reciba el impacto de la gigantesca ola, algo que sucede en cuestión de minutos.

"SOLO DISPONES DE UNA HORA PARA ABANDONAR EL BARCO"



Tras una espectacular pantalla estática, nuestro personaje recobra el conocimiento para descubrir que el barco está **completamente del revés**. Para alcanzar cada puerta es preciso saltar y colgarnos de esquinas y salientes, al estilo *Prince of Persia*. Caen sillas y cascotes del techo (cuyo impacto supone la muerte y la pérdida de 5 minutos de nuestro precioso tiempo), hay incendios y algunas zonas que antes podíamos recorrer alegremente ahora son innacesibles. Por si no fuera suficiente con ejecutar auténticos saltos de fe para colgarnos de escaleras, el puñetero barco no tarda en menearse de nuevo, adoptando ángulos cada vez más caprichosos. Y lo mejor de todo es que lo hace manera totalmente aleatoria. Lo pude comprobar al sacar las capturas que acompañan a estas líneas. Mientras jugaba me puse un *longplay* de YouTube y descubrí que daba igual que siguiera los pasos del autor del vídeo, porque en su partida el barco rotaba de manera distinta, lo que impidió tomar las mismas rutas que él. A medida que el crono va descendiendo, la rotación del barco (a través de uno de los mejores usos del Modo 7 que recuerdo haber visto en SNES) va siendo más y más agresiva, lo que nos obliga a escalar, literalmente, las paredes mientras el nivel del agua va subiendo.

Sobrevivir en el interior del Lady Crithania ya es difícil, pero hacerlo acompañado aún lo complica aun más. Los supervivientes que vayamos

"HUMAN LANZÓ UNA SECUELA PARA PLAYSTATION EN 1999"

reclutando, controlados por la IA, nos irán siguiendo siempre y cuando no los perdamos de vista, mientras les decimos que nos sigan (o se detengan) a través de los botones L y R del mando de SNES. En ocasiones incluso tendremos que echarles una mano (literalmente) para ayudarles a trepar y para colmo también pueden morir. Que lo haga un extraño es doloroso, que lo haga un familiar es una tragedia.

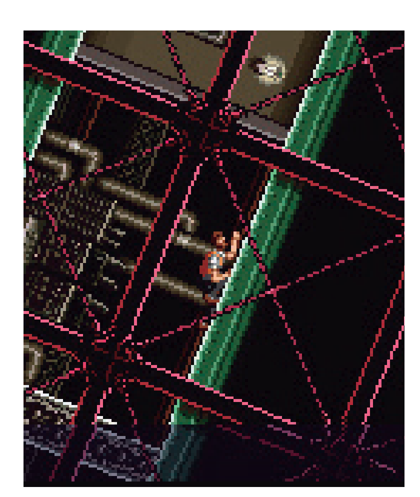
Septentrion / S.O.S. tiene hasta **17 finales** distintos, dependiendo del número de supervivientes que hayamos logrado llevar hasta la bodega (podemos guiar hasta 7 a la vez) y si hemos logrado rescatar, o no, a los seres queridos de nuestro personaje. En su día, allá por 1994, conseguí ver algunos de estos finales (recuerdo uno especialmente dramático), pero tengo que reconocer que esta vez fui incapaz de salir con vida con ninguno de los cuatro tripulantes. Será que he perdido reflejos con la edad, o que ya no tengo la misma paciencia de antaño. En cualquier caso, me sigue maravillando su uso del Modo 7 y cómo cada rotación cambia la manera de superar cada sala del barco, poniendo a prueba nuestra paciencia debido al mejorable control del personaje (posiblemente este fue uno de los motivos por lo que le dieron tanta caña en las revistas yanquis). Da bastante rabia romperse el cuello en una caída tonta cuando estás a punto de llegar a la bodega, o perder a tu grupo de supervivientes tras morir y reaparecer. Aun así, las virtudes de *Septentrion* superan con creces a sus defectos, y su fusión de plataformas, superviviencia y drama lo convierten en uno de los juegos más originales del catálogo de Super Nintendo.

Antes de quebrar, Human Entertainment aún tuvo tiempo de lanzar una secuela en 1999, *Septentrion: Out of the Blue*, para PlayStation. A diferencia de *Clock Tower*, el salto al **entorno poligonal** no le sentó demasiado bien. La acción trascurría en esta ocasión a bordo del moderno crucero King Whinzer, donde llegábamos a encarnar distintos personajes mientras intentábamos sobrevivir, una vez más, a un naufragio. A diferencia del juego de SNES, la secuela para PlayStation jamás fue distribuida fuera de Japón, aunque aún sigue disponible en las PlayStation Store japonesa y asiática para PS3, PSP y PS Vita por cortesia de Hamster Corporation.

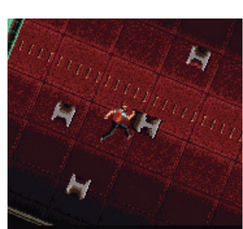
Os animo a recuperar el *Septentrion* de SNES, porque os va a dejar con los ojos del **tamaño de sartenes**. Conseguir una copia americana con caja en eBay no es precisamente barato, pero siempre queda el recurso de los emuladores. Eso sí, cuidado con confundirlo con el *S.O.S.* de Titus Interactive (que tampoco es barato). ■

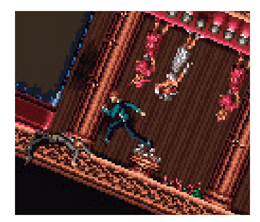


Imágenes del juego









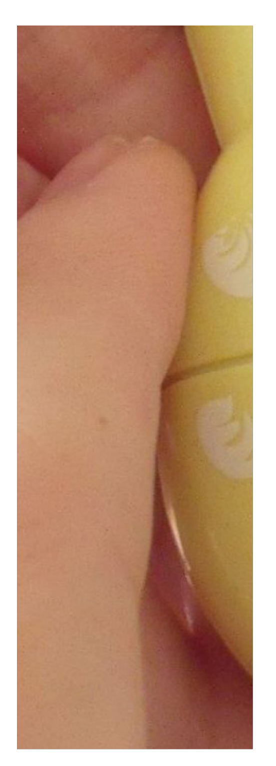




CUIDAR, JUGAR, MORIR:_ EL TAMAGOTCHI Y SU INFLUENCIA

Antes de que fuéramos mínimamente responsables como para tener a un ser vivo a nuestro cargo —por más perretes que nos acompañaran en casa—, muchos de los nacidos a finales del siglo pasado tuvimos contacto con **nuestra primera mascota.** Puede que estuviera hecha de *bits*, que viviera dentro de una pequeña cápsula y que en ocasiones costara reconocer su forma, pero **el *Tamagotchi* acompañó a toda una generación de niños** que soñaban con hacer del mundo algo mejor y dejar una huella digital imborrable.

Aunque, como hemos visto una y otra vez en las diferentes entregas de *Toy Story*, el cariño de un niño hacia sus juguetes es algo que lleva explorándose desde hace siglos, el Tamagotchi nos abrió una puerta digital a un nuevo mundo de posibilidades. Esa comunicación mental que teníamos con nuestros juguetes ahora podía ser real, algo que se exploró poco después con el Furby. Pero el Tamagotchi permitía mucho más. **Nos dejaba tener un compañero, cuidarlo, jugar con él... y verlo morir.**





ORIGINAL DE BANDAI

POR **JUANCARLOS**SALOZ

Puede que, a toro pasado, cualquiera asegure que la revolución de los *smartphones* se veía venir. Que las películas de ciencia ficción noventeras ya advertían sobre este cambio tecnológico y social que viviría el mundo entrados los 2000. Pero pocos podían imaginar, hace apenas dos décadas, que un viaje en metro ahora significaría **la evasión total del mundo a través de una pantalla**. Los teléfonos móviles «inteligentes» lo han cambiado todo, también para los videojuegos. Pero llegar a este punto fue una odisea llena de pequeños pasos que, para los nacidos en los noventa, coincidió con nuestra madurez.

El origen de todo puede encontrarse en **la irrupción de la Game Boy**, el primer gran aparato que pudimos sacar de nuestra habitación para adentrarnos en miles de aventuras. Pero su concepto ya estaba inventado; era a lo mismo que habíamos jugado pero con la posibilidad de transportarlo adonde quisiéramos. Para llegar a una nueva fórmula que aprovechase la tecnología al son del aprendizaje tuvimos que esperar unos años más, hasta 1996, con **la llegada del *Tamagotchi.***

"UN CAMBIO GENERACIONAL QUE PRECEDÍA A UN NUEVO MUNDO"

Aki Maita, una ingeniera japonesa que consiguió hacerse un hueco en una industria dominada por los hombres, diseñó el sencillo aparato de Bandai. Con tan solo tres botones para moverse por el menú, el *Tamagotchi* permitía llevar a cabo todo tipo de acciones. Podíamos darle de comer, bañarlo, jugar con el él, enseñarle cosas y, cuando enfermaba —demasiado a menudo—, curarlo. De hecho, cuando esto último no funcionaba o no llegábamos a tiempo, nos las veíamos con la cruda realidad: **la muerte.**

Para unos chavales de cinco a diez años, este era el primer contacto con la pérdida, por lo que no era de extrañar que muchos padres se vieran superados ante el inquietanto suceso. Menos mal que, siempre que supiéramos el truco, podíamos **coger un palillo** y reiniciar el aparato.

No obstante, el objetivo del *Tamagotchi* estaba lejos de enseñarnos a perder seres queridos. Su verdadera meta era enseñar a los más jóvenes a cuidar de un ser vivo para que aprendieran qué era eso de la responsabilidad. Lejos de implementar sistemas de combate —que se añadieron en versiones posteriores—, lo único que teníamos que hacer era **cuidar y jugar**. En nuestras manos estaban sus vidas y en nuestra cabeza la idea de pasárnoslo bien con algo alejado de la competencia y la disputa. El *Tamagotchi* nos enseñó, de la mano de una mujer japonesa —dos factores determinantes para el desarrollo cultural de los noventa—, a divertirnos en el amor y el respeto. Y **solo fue la llama que prendió la mecha**.

CRIATURAS ADORABLES ESPERANDO MIMOS

DEL EFECTO TAMAGOTCHI A **LA FÓRMULA POKÉMON**

El auge del Tamagotchi coincidió con el de Pokémon, las dos franquicias que reformularon la cultura de finales de siglo con ideas basadas en la amistad y presentadas a través de criaturas adorables. Desde Pikachu hasta Agumon pasando por el Mago Oscuro, todo bebía de la misma estructura.

Cuando llegó el Tamagotchi, no lo hizo solo. El mismo año que los japoneses comenzaron a disfrutar de las mascotas portátiles, dos videojuegos aterrizaron en Game Boy para revolucionar por completo la industria. *Rojo y Verde*, que en Occidente se reconvertirían en *Rojo y Azul*, supuso la entrada al mundo Pokémon, una utopía soñada por Satoshi Tajiri que transportaba su *hobby* de la infancia de coleccionar bichos a **una generación que no se entendería sin Charizard o Pikachu.**



Digimon, hijo del Tamagotchi
—
Ahora conocemos a la franquicia por la famosa serie de televisión y los posteriores videojuegos, pero *Digimon* nació como una versión actualizada del *Tamagotchi* de Bandai.

A pesar de presentar una historia cuidada en una fórmula *RPG*, las similitudes entre el *Tamagotchi* y *Pokémon* fueron evidentes. Ninguno era copia del otro, pues llegaron casi al unísono, pero ambos tenían intenciones muy similares. Si en el *Tamagotchi* podías cuidar a una mascota mientras la veías crecer, en *Pokémon* podías llegar a hacer evolucionar a un equipo completo. Era **la fórmula del *Tamagotchi* estirada al máximo** y añadiendo un componente de batalla que se entendía más como un deporte que como una guerra.

Pero si la influencia de *Tamagotchi* en *Pokémon* fue evidente, todavía se remarcó más a la inversa. En 1997, después de una primera exitosa versión, Bandai apostó por un nuevo juguete derivado llamado *Digimon Virtual Pet*. En su manual de instrucciones se definía a la perfección la diferencia del *Tamagotchi* primigeneo y esta nueva versión:

«**El Digimon es el primer monstruo digital.** Procede de un lejano mundo, el Mundo Monster, en el que las primitivas formas de vida hacen que la supervivencia sea un reto constante. Los Digimon deben estar en continua lucha frente a los peligros y adversidades que dominan su mundo. Con el fin de asegurar la especie, los pequeños cachorros han empezado a llegar a la Tierra para ser criados y atendidos en su fase de crecimiento y, finalmente, **entrenados para sobrevivir a las duras luchas de su primitivo mundo**».

No está muy claro que la definición de «primer monstruo digital» sea acertada —hasta en *Dragon Quest V*, de 1992, podías reclutar monstruos en tu equipo—, pero el *Digimon* que poco más tarde saltaría a la televisión con su aclamado *anime* terminó de poner la guinda al pastel.

Tal fue la fiebre por los monstruos que podíamos querer y cuidar que surgió el llamado **Efecto Tamagotchi, un síndrome psicológico** que surge al obsesionarse de manera enfermiza con un objeto inanimado, normalmente a través de un aparato digital. Aunque el concepto ha trascendido hasta cualquier tipo de objeto e incluso aplicación móvil, era evidente que la difusión de las primeras criaturas digitales ayudaba a generar este problema, sobre todo entre los niños con problemas sociales.

Más allá de los juguetes electrónicos que, como el Furby, siguieron explorando esta idea, fue el salto a la televisión lo que terminó de instaurarla. Después de acostumbrarnos a la animación japonesa con series como *Dragon Ball*, *Ranma 1/2* o *Campeones*, *Pokémon* dio el salto a la televisión con un *anime* que lo cambiaba todo. A pesar de que tenía todos los ingredientes aptos de un *shōnen*, rebajaba la edad del público objetivo y sumergía a todos en **una utopía llena**



de posibilidades. Como hemos visto en la reciente *Detective Pikachu*, los Pokémon no eran solo máquinas de combate con las que conseguir unos objetivos determinados, sino compañeros de vida con los que experimentar mil y una aventuras. La acción estaba eternamente presente, pero era mucho más importante el vínculo de amistad que unía a entrenador y Pokémon.

Gracias a una fórmula perfecta que se trasladaba a la perfección de los videojuegos a la pantalla, pronto surgieron otros productos culturales que **se aprovecharon de la fórmula establecida**. Entre finales de los 90 y principios de los 2000 pudimos disfrutar de *Yu-Gi-Oh!, Medabots, Beyblade* o *Monster Rancher*. Todas las franquicias eran diferentes en temáticas e historia, pero compartían una serie de elementos que las hacían muy exitosas entre el público joven.

Un caso que ejemplifica el porqué de la fórmula es el de *Yu-Gi-Oh!*. Dos años antes de salir la serie que todos conocimos, *Duel Monsters*, apareció en 1998 el primer intento de adaptar el *manga* de Hiroyuki Kakudou. Este primer *anime*, emitido por *TV Asashi*, trasladaba la historia original de forma más literal. Los primeros episodios funcionaban como drama romántico adolescente con pequeños trazos de la historia de Jekyll y Hyde, dejando bastante de lado al juego de cartas. Sin embargo, cuando el éxito de *Pokémon* y *Digimon* llegó a lo más alto, en *TV Tokyo* se hicieron con los derechos de la obra para generar **un nuevo *show* que, en esta ocasión, estaría centrado en el duelo de cartas.** Los mismos dramas de Yugi y compañía aparecían, pero lo importante era la relación de los personajes con los monstruos que se daban en sus cartas, estableciendo conceptos tan curiosos como **'el corazón de las cartas'.**

"POKÉMON CREÓ UNA FÓRMULA QUE PREVALECIÓ DURANTE AÑOS"

Los niños de la época vieron en *Yu-Gi-Oh!* lo mismo que ya sabían que les gustaba, con el añadido de un merchandising único que convirtió al juego de cartas coleccionables en el más vendido de la historia.

Poco después, nuevas marcas se sumaron a la moda. *Beyblade* surgió con la única intención de vender peonzas, y vaya si lo consiguió. Y, aunque *Medabots* no tenía un producto estrella que vender —más allá de sus nada desdeñables videojuegos y sus figuras intercambiables—, aprovechó la fórmula con un nuevo éxito.

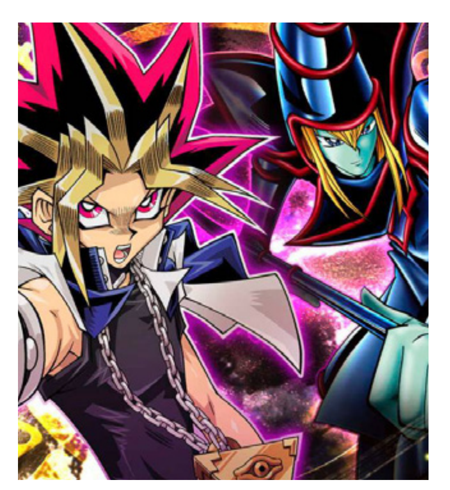
A excepción de *Pokémon*, todos los fenómenos se fueron deshinchando poco a poco, pero a lo largo de los 2000 surgieron otros sustitutivos que aplicaban la fórmula a nuevos conceptos. *Zatch Bell!, Bakugan* e incluso *Gormiti* eran restos de un "Efecto Tamagotchi" que cobró vida en los primeros años del digital. Y todavía es un fenómeno que colea con ficciones como *Yo-Kai Watch*.

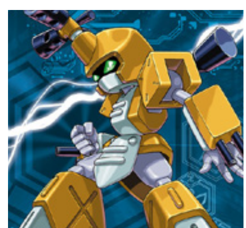
Entender este fenómeno requiere de demasiado esfuerzo. Al fin y al cabo, **lo mismo que nos lleva a acariciar a un perro o un gato** es lo que nos genera tal fascinación por criaturas de cualquier clase y forma. Sumado a una pasión por la acción y entender la batalla como deporte de superación sin peligro, cualquiera puede llegar a empatizar con los protagonistas de *Pokémon* o *Yu-Gi-Oh!*.

El legado del *Tamagotchi* y *Pokémon* prevalece con nuevas versiones de los productos clásicos de cada fenómeno, pero sobre todo a través de las marcas derivadas que has perfeccionado sus ideas primigéneas.

Si no fuera por estos fenómenos, quizás ahora veríamos a nuestros teléfonos móviles como simples aparatos. Pero, **gracias a que llevamos un Tamagotchi o una Game Boy en nuestros bolsillos de niños pequeños**, ahora sabemos que son mucho más que una simple distracción. ■

Imágenes del juego







JOYAS OLVIDADAS

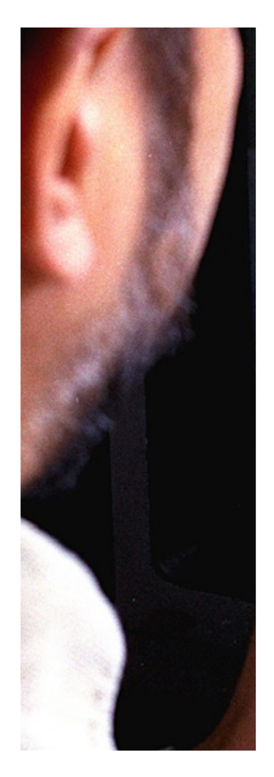
EL CARTUCHO_ DEL MILLÓN DE DÓLARES

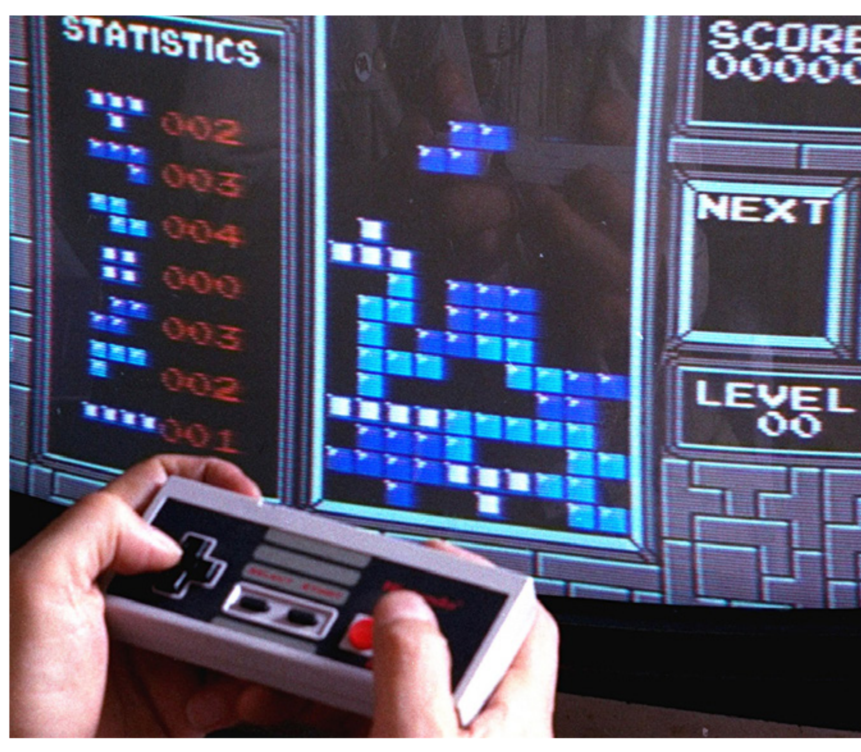


Cuenta la leyenda que uno de los videojuegos más raros del mundo es el ***Tetris* de la Mega Drive**. Se estima que sólo existen en el mundo **diez copias** del mismo, aunque otras lenguas aseguran que sólo hay **entre cinco y ocho copias**. ¿Cómo es esto posible? ¿Cómo puede haber tan pocas copias de un videojuego acabado que estaba pensado para ver la luz en una consola de sobremesa?

Obviamente, hubo una producción mucho mayor en la que, seguramente, se dieran a luz cientos y cientos de copias. Sin embargo, los miembros más poderosos de SEGA of America tomaron la decisión de destruir estas copias para **evitar problemas legales** en una guerra de licencias que parecía no tener fin. Licenciar y distribuir *Tetris* se estaba convirtiendo en un quebradero de cabeza para todas aquellas compañías que se aventuraban a intentarlo: **no merecía la pena**.

Pero diez copias se salvaron. Una de ellas llegó a hacerse famosa en una subasta y alcanzó el estatus de leyenda. Fue así como el desconocido *Tetris* de Mega Drive se convirtió en **el cartucho del millón de dólares**.





ORIGINAL DE MEGADRIVE

POR **ÁNGELA** MONTAÑEZ

Erase una vez en Moscú, allá por el año 1984, un joven programador de 29 años que se pasaba las horas frente a la pantalla de su ordenador, cumpliendo su trabajo con un entusiasmo pasmoso. O eso pensaban en la —por aquel entonces— **Academia Soviética de Ciencias**. Cuando los superiores se acercaban al despacho de este programador y asomaban la cabeza, lo encontraban inmerso en su trabajo, pero su deber era preguntar igualmente: «¿Qué tal lo llevas, camarada?». Sin levantar la vista de su Elektronika 60, **Alexey Pajitnov** respondía en piloto automático: «Bien, estoy corrigiendo algunos errores de programación con los que me he topado». Sus superiores se marchaban, satisfechos con su eficiencia. Pero lo que no sabían en ese momento es que Alexey les estaba mintiendo; **la realidad es que era un adicto**. Un adicto a un extraño juego con personajes la mar de pintorescos que caían a través de la pantalla. O eso parecía, ya que la Elektronika 60 sólo podía mostrar texto.

"TETRIS ES UN JUEGO CON UN PRINCIPIO, PERO NO UN FINAL"

Pero lo que Alexey estaba haciendo realmente era programar el prototipo más primitivo del que sería su mejor trabajo y su mayor quebradero de cabeza: ***Tetris***.

Huelga decir que ese no era el nombre de su proyecto cuando lo tenía delante, reluciendo en su Elektronika 60. No se llamaba de ninguna manera. **No era nada**. Sólo una serie de líneas de texto cayendo y nada más. Ya lo dijo el propio Alexey en una entrevista a The Guardian en 2009: «El programa no era nada complicado. No tenía sistema de puntuación ni niveles, nada. Pero estaba enganchado. **No podía parar de jugar**. Es simplemente así». Tomamos la palabra de Alexey como certera porque todos hemos podido comprobar que, en efecto, es simplemente así: la mecánica de *Tetris* nos obliga a mantenernos pegados a la pantalla, y el hecho de que ahora sí se incluya un sistema de puntuación y un avance a través de varios niveles nos supone un reto que superar. *Tetris* es ese juego en el que empiezas y no acabas. ¡Cómo no! El propio programa está pensado para eso. ***Tetris* es un juego con un principio, pero no un final**. Cae la primera pieza y, desde ese momento, caen piezas al azar sin parar, cada vez más y más rápido, hasta que cae la última... Porque nosotros mismos hemos fallado. Pero ¿y si no fallásemos? Entonces *Tetris* sería un juego eterno que no terminaría nunca.

Esto lo hemos podido comprobar en **cientos de sistemas**: en la NES, en la Game Boy, en la Amiga, en los salones recreativos, en Facebook, en teléfonos móviles, en PlayStation 4... Y en Mega Drive.

Espera, ¿en Mega Drive?

Sí, sí. **En Mega Drive**. Antes de en-

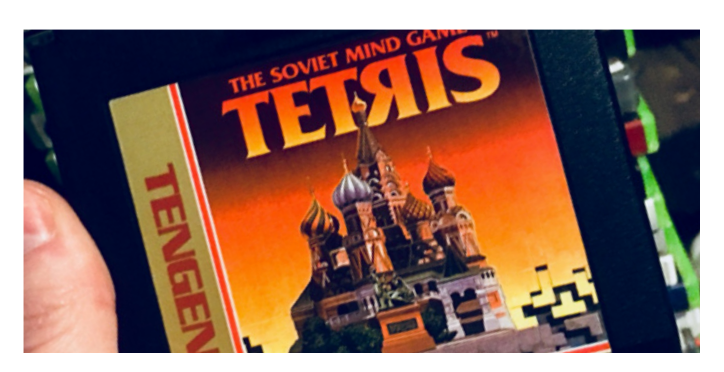
¡TIEMPO MUERTO!

The Tetris Company fue fundada en 1996 por **Henk Rogers y Alexey Pajitnov** para manejar las licencias de todos los desarrolladores y distribuidores interesados en *Tetris*: querían evitar **problemas de explotación y copias ilegales**.

trar en materia, hay que entender cuál es el papel de **Henk Rogers** en esta historia. Rogers, de origen alemán, fue el responsable directo de que *Tetris* se convirtiera en el aclamado videojuego que es a día de hoy. En su papel de visionario, pudo apreciar el potencial que tenía el proyecto de Alexey cuando lo vio por primera vez en la **Feria Eletrónica del Consumo de 1988**, celebrada en Las Vegas. Pero no fue el único que se sintió atraído por esas piezas que caían del cielo. De hecho, la compañía soviética **ELORG** (abreviación de Elektronorgtechnica) ya tenía los derechos del juego para distribuirlo a nivel internacional. Al fin y al cabo,- *Tetris* era un juego nacido en la madre Rusia.

"UN JUEGO QUE ERA DE TODOS Y AL MISMO TIEMPO DE NADIE"

Se dio entonces una batalla por las licencias de un juego que era de todos, pero no era de nadie. La compañía británica **Andromeda** vendía el *Tetris* arropada por unos derechos que no tenía, y fue obligada a negociar con ELORG un contrato de distribución como es debido. **Bulletproof Software** planeó vende *Tetris* en Japón, ignorando que **Mirrorsoft** contaba con las sublicencias necesarias para hacer lo propio para con **Atari**, que vendería el juego en el país nipón y también en América. Y **Spectrum HoloByte** sublicenció el juego para la compañía de Rogers. El muchacho alemán ya había acordado con **Nintendo** que crearía una versión de *Tetris* para su **Game Boy**, pero para ello tuvo que encontrarse frente a frente con ELORG en Moscú. Allí se vio con **Robert Stein y Kevin Maxwell**, los cabecillas de Andromeda y Mirrorsoft respectivamente. Se iba a librar una batalla por los derechos de *Tetris* que Rogers ganaría —y explotaría exitosamente en la Game Boy— a pesar de que Maxwell llegó a encarar al propio **Mijaíl Gorbachov** para que esto no ocurriera.



Por este motivo, la versión de Atari se considera rara. El famoso *Tetris* de **Tengen** llegó a lanzarse porteado a la NES en mayo de 1989 pero, dado el contrato de exclusividad de Rogers, Nintendo demandó a Atari y ganó un juicio mediante el cual la compañía no podría seguir vendiendo su versión en las consolas de la «Gran N». Se considera que sólo quedan unas **100.000 copias** en todo el mundo de esta versión. Para evitar odiseas, en 1996 se funda **The Tetris Company** para encargarse de las licencias.

"SÓLO LLEGARON A CREARSE DIEZ COPIAS DE ESTA VERSIÓN"

Pero en esta historia digna de un *thriller* de la Guerra Fría, **SEGA** se lleva el trofeo de lejos con una copia del *Tetris* valorada en **un millón de dólares**. Esto no lo digo yo; lo dijo un vendedor en eBay en 2011, cuando vendió una copia del *Tetris* de Mega Drive por este precio, a pesar de que él la consiguió en 2008 por **15.000 dólares**.

Esta historia es más breve: **Steve Hawana**, representante de **SEGA of America**, llegó a un acuerdo con los responsables de *Tetris* para distribuir sus propias versiones exclusivamente dentro del mercado japonés. Pero la guerra de licencias no terminó ahí y se convirtió en un caos lleno de violaciones de contratos y concesiones no autorizadas, como la mencionada de Atari. SEGA, por su parte, triunfaba en Japón con su versión ***arcade*** de *Tetris*, lo que motivó a la compañía a crear versiones para la **SEGA System E** y, más adelante, una versión de 16 *bits* para Mega Drive que fue bloqueada en Japón cuando se empezó a gestar y sólo llegaron a crearse **diez copias** del que sería uno de los juegos más raros del mundo.

El cartucho del millón de dólares es uno de los cartuchos supervivientes, que también está **firmado por el propio Alexey Pajitnov** y ha conseguido convertirse en toda una leyenda de la historia de los videojuegos. Una versión de este *Tetris* de 16 *bits* se incluyó en ***The Sega Ages 2500 Series Vol. 28: Tetris Collection***, para PlayStation 2, pero su gran reaparición será con la llegada de la **Mega Drive Mini**, que sorprendió a todos por incluir en su catálogo esta copia no autorizada del *Tetris* en 16 *bits* que ahora, por fin, podremos disfrutar tal y como siempre estuvo previsto: **en Mega Drive**, aunque sea tamaño portátil.

No nos esperemos gran cosa. Ya se ha visto que esta versión de *Tetris* es un tanto basta y nada original: piezas que caen sin parar hasta que se cierra el telón, mientras un primitivo paisaje ameniza la partida. No obstante, el *Tetris* de la Mega Drive se ha ganado su **estatus de leyenda** dentro de una historia de licencias y traiciones donde su aportación fue corta, pero intensa. Si esto fuera una película, sería el protagonista secundario que muere a los diez minutos, pero que **encandila al público** de tal manera que se queda en la memoria colectiva. Eso sí, tiene que copar con las consecuencias de ser posiblemente





Imágenes del juego



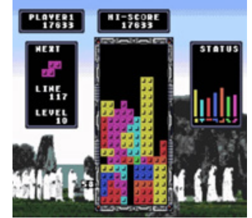










IMAGEN: ZERO CHAN

JOYAS OLVIDADAS

LEGEND OF MANA

UNA COLMENA DE PEQUEÑAS HISTORIAS EN UN MUNDO PRECIOSO COMO POCOS

ORIGINAL DE PLAYSTATION

POR **JAVIER** BELLO

Concebido por el grupo de diseñadores que se ocuparon de la primera trilogía para Super Nintendo, *Legend of Mana* sería la cuarta entrega de la serie, la cual llegaría a PlayStation en 1999. Lo primero que llamó la atención de esta nueva incorporación fue que se trataba de **un *Action RPG* en 2D**. En un momento donde la mayoría de franquicias estaban dando el salto al terreno tridimensional, *Legend of Mana* optó por mantenerse fiel a sus raíces para poder plasmar en pantalla la visión que tenían en mente sus creadores.

El arte con el que **Shinichi Kameoka** dio vida al mundo de Fa'Diel está entre las cosas más hermosas que he tenido el gusto de contemplar. Cada localización, cada detalle de los escenarios, la indumentaria de los personajes, el caricaturesco aspecto de los enemigos, el espectacular diseño de los jefes y el vibrante colorido que engloba todo el conjunto hacen de la experiencia todo un regalo para la vista. Cada pantalla es prácticamente **un lienzo animado** con montones de pequeños elementos que son testigo del mimo que Kameoka puso en cada píxel.

Y si nuestros ojos se deleitaban con lo que veíamos, nuestros oídos compartían el éxtasis gracias a las partituras de **Yoko Shimomura**. La legendaria compositora elaboró una amplia variedad de melodías para acompañarnos en nuestro viaje, con melancólicos temas de piano, relajantes piezas de guitarra y flauta, desenfadadas tonadas con órganos, cantos corales, épicas orquestales y «cañeras» composiciones con guitarras eléctricas. El repertorio musical que Shimomura desplegó en *Legend of Mana* fue el mejor acompañante para esta **oda al arte**. En una entrevista para el portal *Rocketbaby* en 2002, la compositora declaró que consideraba esta banda sonora como la mayor expresión de sí misma: «música apasionada que nace del corazón».

Este énfasis en el apartado artístico y sonoro consiguió que *Legend of Mana* destacara en el «mundillo» a pesar de la fiebre por el 3D que estaba vigente en aquellos días. **Eso no quita que el título no estuviera exento de críticas** o que lo señalaran como un juego desfasado que se escudaba en su presentación visual.

El título es bastante peculiar en su modo de juego. Encarnamos a un **héroe silencioso** que tiene la labor de reconstruir el mundo. A tal fin, lo primero que hacemos al comenzar la partida es situar nuestra casa en un mapa compuesto por casillas y, una vez arrancamos, recibimos un artefacto que nos permite crear la ciudad de Domina, nuestro primer destino. Allí comenzaremos a conocer al elenco de personajes que pueblan el juego, llevando a cabo nuestras primeras misiones. A medida que completemos encargos y conozcamos a otros habitantes del mundo, iremos consiguiendo más artefactos con los que construir nuevos escenarios. De esta manera, pronto nos familiarizamos con la historia de cada lugar, a través de breves aventuras que funcionan como **relatos cortos asociados a cada uno de los personajes** y que nos llevarán hacia los tres arcos argumentales principales.





Probablemente, la mayor crítica que suele mencionarse sobre *Legend of Mana* es su falta de linealidad. El juego nos da **libre albedrío desde el primer minuto** y es muy posible tardar un buen puñado de horas en toparnos con una de las tramas que nos darán acceso al capítulo final del juego. El objetivo de la aventura es hacer renacer el Árbol de Maná, que quedó marchito hace siglos tras una guerra entre humanos y hadas. Conforme vamos completando misiones, su semilla va creciendo, pero solo la obtendremos cuando finalicemos una de sus tres historias centrales. No hay orden establecido para ninguna de ellas y es posible progresar en todas a la vez, ya que cada uno de sus episodios están repartidos como eventos por todo el mapa y tenemos que obtener el artefacto necesario para crear el lugar y avanzar en la trama.

El primer arco argumental —y el más fácil de completar— es la **lucha entre los hermanos Larc y Sierra**, caballeros que sirven a dos dragones distintos. Lord Drakonis, el amo de Larc, nos obligará a colaborar con él para eliminar a su rival por la supremacia del mundo. La segunda trama nos presenta **un trágico romance** entre el semi-demonio Irwin y la sacerdotisa Matilda, lo que implica también a Escad y Daena, dos amigos de su infancia. Su relación desembocará en una nueva guerra entre humanos y hadas, donde nuestro apoyo determinará qué personaje pierde su vida en el proceso.

Por último, tenemos **el destino de la raza Jumi**, un pueblo perseguido debido a que sus corazones son joyas de gran valor. Tendremos que ayudar a Pearl y Elazul, dos de sus últimos integrantes, y hacer frente a la ladrona Sandra, quien está dando caza a los Jumi para obtener sus corazones y llevar a cabo un misterioso propósito.



"LA COLECCIÓN DE HISTORIAS CON LAS QUE CUENTA EL TÍTULO ES LA MAYOR FUERZA DE LA OBRA"

Cada una de estas tres tramas está conectada con **una miríada de personajes y pequeñas historias paralelas**, lo que resulta en un total de 68 eventos que componen la narrativa del título. Estos microrrelatos son de lo más variopinto e incluyen cosas como los melodramáticos desamores del trobador centauro Gilbert, los negocios del mercader gatuno Niccolo, las aventuras de una banda de pingüinos piratas o la búsqueda de los siete sabios por parte de Bud, uno de los pupilos que el protagonista toma bajo su ala. Todas estas pequeñas historias **hacen que el mundo se sienta vivo** y que cada uno de sus integrantes tenga un propósito. No hay un solo *NPC* que no sea relevante y, conforme ayudamos a todos estos personajes, también nosotros dejamos nuestra impronta en sus vidas. **El humor y el drama se reparten el protagonismo** en todos estos acontecimientos que presentan numerosas lecciones de vida y todo tipo de moralejas a las vicisitudes que deben afrontar sus protagonistas, incluso diálogos de lo más interesantes que invitan a reflexionar sobre temas como el amor, la amistad, los sueños y el sacrificio.

Durante esta remembranza, he dejado de lado —y adrede— el apartado jugable del titulo, ya que ni reinventa la pólvora ni creo que sea su punto más fuerte. Tampoco me malinterpretéis, es entretenido y cuenta con una amplia variedad de personalización, pero su sistema de combate es **demasiado simple** y termina por hacerse repetitivo y sin reto alguno, con la excepción de alguno de sus jefes, a no ser que hayamos explotado su sistema de *crafteo*.

Creo que *Legend of Mana* es un juego que merece la pena revisitar por sus maravillosas historias y la extraordinaria belleza de su mundo. Es obra que siempre me viene a la cabeza cuando debo citar un ejemplo que demuestre que **los videojuegos pueden ser arte**. ■







People have the power to
change themselves.
That is what she is trying
to teach you.
Listen to her words.
Lumina
Undine
Home
100%
Oh.........
75%


KONAMI
TEENAGE MUTANT NINJA
TURTLES
TEENAGE MUTANT NINJA
TURTLES
TEENAGE MUTANT NINJA
TURTLES
KONAMI
TEENAGE MUTANT NINJA
TURTLES
Jump
Attack
Jump
Attack



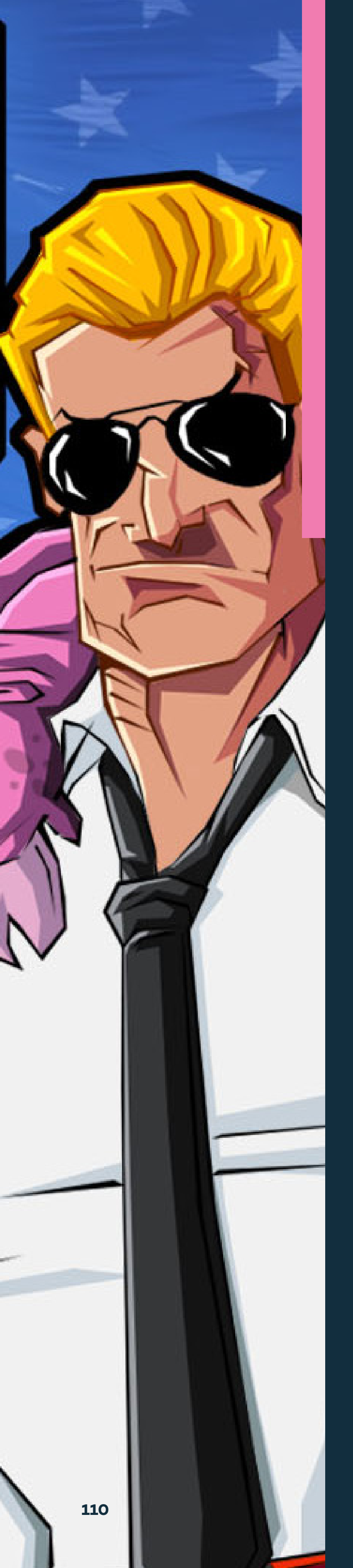
LEYENDAS ARCADE

TORTUGAS NINJA

POR **JAVIER**BELLO

Leonardo, Michelangelo, Donatello y Rafael, estos genios del Renacimiento son más conocidos en la cultura pop como nuestro grupo de quelonios favoritos. *Las Tortugas Ninja Mutantes Adolescentes* fueron uno de los grupos de héroes **más importantes de la pequeña pantalla**, por lo que es natural que su salto a los videojuegos no tardara en llegar.
Lanzado en los salones recreativos de todo el mundo **en 1989**, el *arcade* de las *Tortugas Ninja* arrasó en popularidad no solo por ser un excelente *beat' em up*, sino por ofrecer la posibilidad de **juego cooperativo para cuatro jugadores**, de manera que todos pudieran encarnar a uno de los héroes. Esta opción multijugador fue su elemento más característico y el principal motivo de su éxito, el pionero de la idea que inspiró a otros grandes clásicos de estos lugares como *Los Simpson*, *La Patrulla X* o *Sunset Raiders*.

Los niveles y sus jefes estaban basados en la primera temporada del *show* televisivo y nos enfrentaba a sus villanos más icónicos a través de **cuatro niveles** segmentados en tres zonas diferentes, para rescatar a April O'Neal y al Maestro Splinter de las garras de Shredder. Aunque jugablemente era un tanto limitado, **cada tortuga contaba con diferentes valores** de ataque, velocidad y alcance con sus armas, además de disponer de su propio golpe especial al pulsar los dos botones a la vez. Muchos peligros o elementos del escenario podían usarse en nuestro beneficio empujando a los enemigos contra muros o golpeando bocas de riego para que su chorro despachara a otro.
El paso de los años no le ha hecho perder su lustre para los nostágicos y **su exquisito *pixel art*** y fidelidad con la serie mantiene viva la magia que nos hizo sentir hace 30 años.



NINTENDO SWITCH

OPERATION **PIG**

POR **ALEJANDRO**REDONDO







UN CERDO **PARA DOMINARLOS A TODOS**

Los españoles Toad in Black presentan un *arcade* clásico repleto de píxeles, acción y melodías pegadizas, aunque con muchos aspectos por mejorar. ¿Lograrás proteger al Ramón?

Wood no es un agente cualquiera. Es efectivo, implacable, letal. Sobre sus espaldas han recaído algunas de las tareas estatales más peligrosas e importantes de los últimos años, y todas han sido resueltas con éxito. Pero incluso los mejores soldados se enfrentan, en ocasiones, a situaciones completamente fuera de su control: en plena persecución de un carguero repleto de material radiactivo, una llamada del mismísimo presidente de los EE.UU. le hará dar media vuelta a bordo de su lancha y emprender rumbo hacia la capital. Allí le espera **la misión más importante de su vida**. O eso es lo que van a intentar que crea.

Con el nombre clave de *Operation Pig*, el peligroso encargo consiste en proteger a un cerdo hasta las próximas navidades. Y aunque dicho así puede sonar vulgar, no se trata de un animal cualquiera: entregado por el gobierno español como muestra de afecto, la carne de este gorrino —que recibe el nombre Ramón— tiene unas cualidades únicas que la hacen excelente y que además pueden verse potenciadas si su alimentación es la adecuada. Así las cosas, este rosado sibarita partirá en un inusual **viaje por el mundo** en busca de los mejores manjares, mientras desde la posición del agente Wood deberemos seguirlo y defenderlo de los enemigos del estado que buscan aniquilarlo para dar donde más duele al máximo mandatario.

Tras unas breves pinceladas de un argumento tan original como inusual, *Operation Pig* nos introduce de lleno en materia. No es necesaria mayor introducción para hacernos entender en pocos segundos que estamos ante **un título *arcade* de corte clásico**, inspirado en esas recreativas de los ochenta repleta de estímulos visuales y dificultades endiabladas para acelerar la circulación de monedas. En esta ocasión, y como punto positivo, también comparte esa sencillez característica de aquellos años, por lo que no será necesario invertir tiempo en tutoriales o puliendo combinaciones de comandos: tan solo bastan la cruceta de dirección y dos o tres botones para saltar, disparar y, en contadas ocasiones, usar bombas.

El juego se compone de ocho localizaciones distintas, cada una de las cuales está formada a su vez por cinco pequeñas misiones. El objetivo es el mismo en cada una de ellas: **destruir los portales** a través de los cuales acceden los enemigos ▸



"BALAS PARA TODOS"

Los enemigos dejan caer todo tipo de objetos tras ser derrotados: desde extras de salud e invulnerabilidad para Ramón, **hasta poderes para congelar el tiempo o bombas que permiten acabar con todo bicho viviente** con tan solo pulsar un botón. Aun con estas ayudas, la supervivencia no estará garantizada.

al nivel, evitando al mismo tiempo que las barras de salud de Ramón o del agente Wood lleguen a cero, y consiguiendo todas las monedas que estén a nuestro alcance. Cada fase debe completarse, además, en menos de noventa segundos, lo que otorga a *Operation Pig* una mayor acción. Que el jugador no encuentre treguas que le permitan analizar la situación y trazar una estrategia es una de las señas de identidad del juego, pero también una fuente potencial de frustración en según qué momentos.

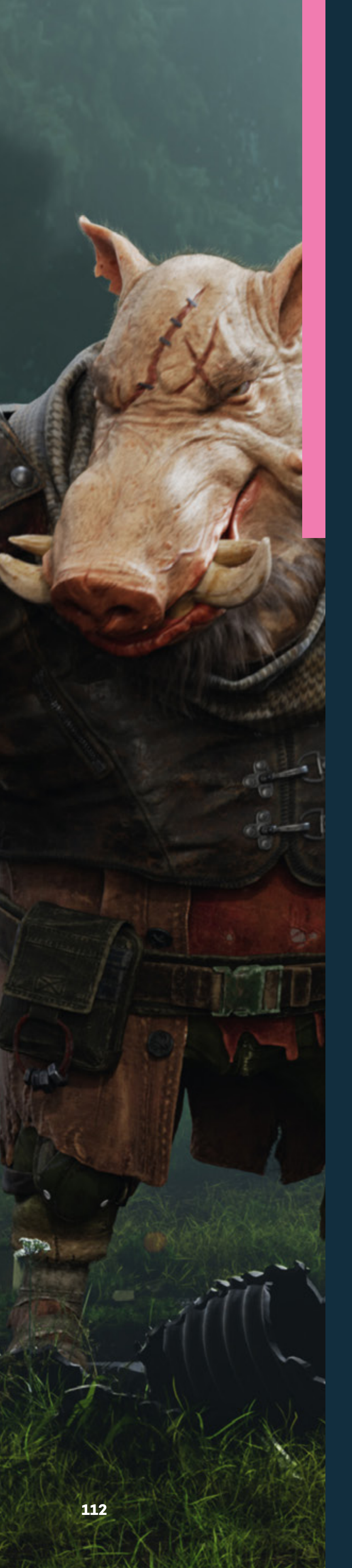
Para evitar que su mecánica mata-mata se vuelva repetitiva con el paso de los niveles, desde Toad in Black han optado por introducir distintas armas y pequeños poderes que se obtienen aleatoriamente tras derrotar enemigos, pero que desaparecen antes de pasar a la siguiente fase. Habría sido muy interesante disponer de una opción para adquirir nuevo armamento de forma permanente o mejoras estéticas para Wood, elementos que habrían dotado al producto de una mayor profundidad y, sobre todo, **habrían dado más sentido a su rejugabilidad**, que se limita a un poco atractivo sistema de logros del tipo «completa el nivel manteniendo un determinado porcentaje de vida de los personajes y antes de que el tiempo llegue a un segundo concreto».

"LOS BUENOS JUEGOS DE PÍXELES NUNCA PASAN DE MODA"

Aunque *Operation Pig* cumple su propósito de entretener a lo largo de sus cuarenta retos, lo cierto es que cuenta con **importantes carencias** que empañan el resultado final: el control es mejorable en cuanto a respuesta, y a nivel de diseño de escenarios existen muchos detalles a pulir. Por ejemplo, en algunos de ellos resulta difícil distinguir si una línea es una plataforma o un elemento decorativo del fondo, y además se producen situaciones confusas con barreras transparentes en zonas sobre las que el usuario tiende a pensar que puede pasar sin problemas. A ello hay que sumarle pequeños líos en algunos niveles, en los que es fácil perder la referencia de dónde está Ramón, o muertes extrañas provocadas por enemigos que pueden rozarte con su cabeza desde un piso inferior, pero a los que no puedes atacar desde esa misma posición.

Donde realmente destaca este simpático *arcade* **es en su apartado audiovisual**. A nivel gráfico está bien trabajado, e incluso incluye una opción para añadir un filtro que imita a las ya clásicas pantallas de tubo; a nivel sonoro, José Manuel Fernández "Spidey" —uno de los grandes del periodismo de videojuegos en español— realiza un trabajo fabuloso, con melodías interesantes, bien compuestas y muy apropiadas para cada situación. Probablemente sean estos los mayores reclamos para los jugadores más clásicos.

Operation Pig parte de un concepto interesante, pero peca rápidamente de tener una mecánica repetitiva y con errores, una dificultad injusta con el usuario medio y un sistema de rejugabilidad que tiene muy poco incentivo y que acorta peligrosamente la vida del producto. A pesar de ello, los más sufridores durante la década de los ochenta sabrán sacarle partido y disfrutarlo como si de un buen plato de jamón se tratase. **¡A esta ronda invita Ramón!** ■



PS4 · XBOX ONE · SWITCH · PC

MUTANT YEAR ZERO
ROAD TO EDEN

POR **ALEJANDRO**CASTILLO






DESPACITO
Y CON BUENA LETRA

Un jabalí, un pato y un necrófago entran en un bar. Podría ser el inicio del mejor chiste casposo español, pero es la premisa de lo nuevo de Bearded Ladies.

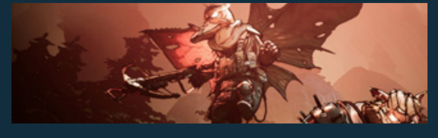
Existen muy pocas propuestas que se asemejen al trabajo de Firaxis con *Xcom*. La estrategia, por mal que nos pese, es un género que sobrevive a base de una comunidad reducida, **de la que no acapara portadas** y sueña con los grandes nombres de finales del siglo XX. De la nostalgia que les invade, multitud de proyectos de corte independiente nacen para responder a una llamada desde el otro lado del *hall*. Esos cuatro amantes del mazo y los dados piden a gritos que se le conceda una nueva oportunidad a un género que les permitió tener el poder sobre unos pocos. Solo el mundo virtual es capaz de ello.

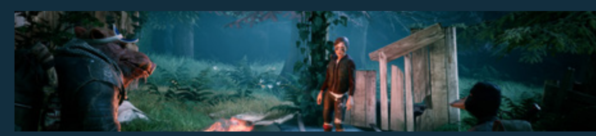
No nos engañemos: no tienen nada que ver con los que, a golpe de *tweet*, crean una falsa imagen de la demanda del mercado. Lo hemos vivido recientemente con el Ryu Ga Gotoku y *Judgment*, primer juego del estudio traducido al castellano desde tiempos de *Yakuza 2*, cuyos resultados de venta en su primera semana alcanzan una cantidad sonrojante de 2550 unidades, según los datos conocidos a través de *Vandal*. **Quienes compran en 240 caracteres son los últimos en abrir la cartera a la hora de la verdad**. Caretas, fuera.

Mutant Year Zero: Road to Eden llega para suplir ese hueco a medio camino entre la estrategia por cuadrículas y componentes roleros. Basado en el juego de mesa homónimo, unos desconocidos como **Bearded Ladies** se liaron la manta a la cabeza con resultados realmente sorprendentes. Tras unos meses en el mercado, Nintendo Switch recibe su particular versión de los hechos. Id unas páginas atrás hasta el One Shot que he escrito este mes: funcionaría también para este.

Y es que optimizarlo para la híbrida le ha puesto en compromiso no solo en lo visual, sino también en lo jugable. Hablo de un título que basa gran parte de su oferta en el uso del entorno como mecánica jugable. Neblinas que dificultan la visualización de los enemigos, iluminación que crea un semblante lúgubre por los bosques, la contundencia del armamento para conocer qué daño hemos hecho… **Todo ello se esfuma aquí.** Tal es el alcance de este problema que parece que la situación del mundo está en un permanente día, cuando es todo lo contrario.

Imágenes del juego







Lamentablemente, lo que los usuarios se perderán es un juego como pocos, salvo que aceptéis sus carencias teniendo el resto de plataformas que permiten jugarlo tal fue concebido. Si dejo de lado estos problemas específicos, solo puedo realizar alabanzas a un conjunto jugable casi perfecto. Mientras que en *Xcom* la acción está basada plenamente a la navegación previo turnos, se juega como si de un clásico en perspectiva isométrica se tratara. Tanto el sigilo como el movimiento en sí lo realiza el jugador, con completa libertad.

Como no podía ser de otra forma, el combate se basará en un «toma y daca» por turnos previo uso de los puntos de acción disponibles. Quizá en este sentido tengo la sensación de que se castiga más si cabe las decisiones en falso. **Es un juego**

"LA TRADICIÓN Y LA ACTUALIDAD CHOCAN, PARA BIEN"

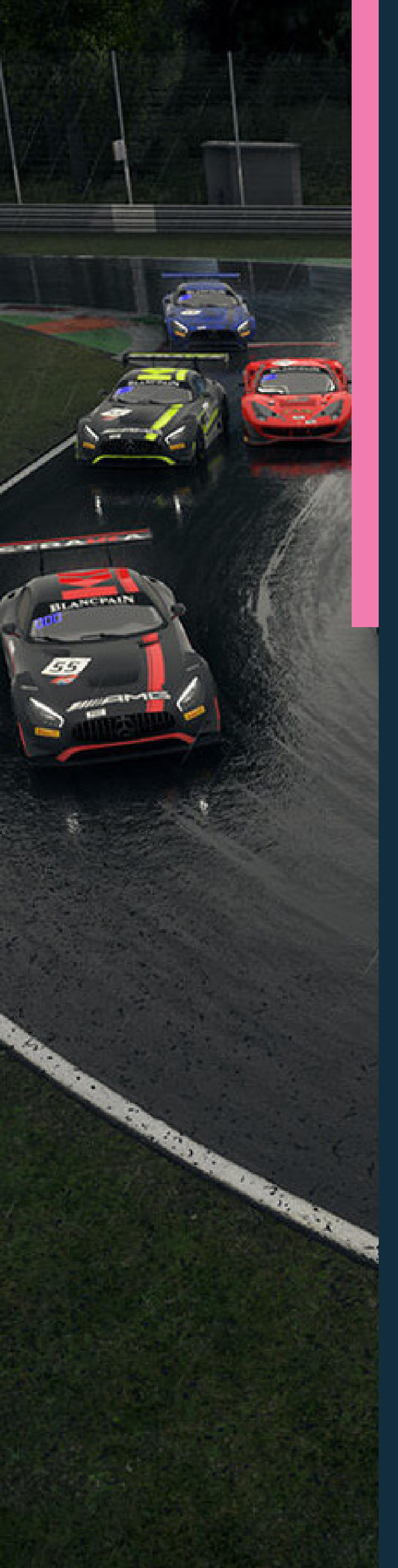
duro, para qué engañarnos, y gran parte de su gracia radica precisamente en la dureza, lejana de la época moderna. Lo mismo ocurre con el progreso, limitado a los recursos obtenidos por los escenarios. Desbloquear una ventaja no es algo usual, por lo que al hacerlo se dejará notar mucho más que en otros competidores.

Cuando la tradición y la actualidad chocan puede resultar en un producto positivo. Muchos tiñen a las mecánicas de nuestro tiempo como una manera de simplificar características que funcionaban en su día. Tampoco creo que haya que ser tan radical, puesto que ejemplos como este indican que, con mimo y firmeza, puede llevarse a cabo. Está en la mano de los desarrolladores hacerlo como es debido; no se pueden culpar a las tendencias.

Estas quince horas que he pasado con él me devuelven la ilusión por un género casi inexistente en consola. Funcom, sus productores, creo que han podido tomar buena cuenta de lo que se cuece en este mercado tan nicho. **Cuando el usuario responde, llegan los resultados.** Da igual que sean pocos millones, la realidad es que la estrategia en todas sus vertientes merece un puesto predominante en el mercado.

De igual forma, y una vez más, me sonrojo al comprobar el nefasto trabajo que se realiza en Nintendo Switch. Panic Button o Saber Interactive ya han demostrado sus capacidades para trasladar las experiencias sobremesa al empaque de la consola. Solo se requiere optimización. Como decía en mi primer alegato, los usuarios debemos dejar de recompensar estas malas prácticas. En este caso, como análisis multiplataforma del lanzamiento original, debo inclinarme hacia una nota justa para la calidad del juego. Es en estos párrafos donde os digo que, por favor, **si queréis disfrutar de *Mutant Year Zero*, que sea en Xbox One, PS4 o PC**. ■





PC

ASSETTO CORSA **COMPETIZIONE**

POR **ALEJANDRO**CASTILLO

REALISMO **ASÉPTICO**

Nos ponemos al volante del nuevo *Assetto Corsa Competizione* con un realismo que nos deja un tanto indiferentes en cuanto a la sensación al volante.

Mi relación con el mundo del motor viene marcada prácticamente desde mis orígenes. Creo que todos los que nacimos a finales de los años noventa terminamos enganchados a las épicas de **don Fernando Alonso**. Aquella Panasonic «culona» que presidía mi salón era la ventana perfecta para emocionarme, para apretar los dientes y desear que cada rasante del asturiano fuese a la perfección. Aunque no nos conociéramos de nada, el Renault F26, *Magic* y yo permanecíamos unidos durante unas horas cada fin de semana.

De la nada, vi que había todo un deporte esperando a ser descubierto. De la Fórmula 1 pasé a los tramos de Carlos Sainz *senior*, hasta lo más profundo del *karting* juvenil. Quizá de esa afición, casi sin provocarlo, comencé a tener la responsabilidad de encargarme de los simuladores que llegan a la redacción. El caso de Kunos Simulazioni es curioso. **Tras trabajar con Ferrari** en la creación de programas de entrenamiento internos, poco después vieron en la industria del videojuego un filón en el que agarrarse. De ahí nacería *Assetto Corsa*.

Dos duros y el bagaje de estos veteranos del motor les sirvieron para colocarse en la vanguardia del realismo sobre las cuatro ruedas. Digo curioso porque justo coincidiría con la llegada de otros estudios que divisaron la misma oportunidad. Hablo de Slighty Mad Studios, padres de *Project Cars*, quienes también decidieron crear oposición a gigantes como *iRacing* y *rFactor*. Para los italianos, era **una cuestión de orgullo.**

Lo que pocos esperábamos era que su siguiente paso fuese tan marcado. La Blancpain GT Series es una competición joven que muchos todavía desconocen. Basada en la fusión de varias competiciones homologadas por la FIA, los responsables buscan un equilibrio entre sesiones de *sprint* y resistencia, es decir, carreras de 60 minutos y 24 horas, respectivamente. **Como gran atractivo se consolida Spa-Francorchamps**, cuna del automovilismo en la profundidad de los bosques belgas.

¿Por qué unirse a ellos con una hipotética secuela? Tengo la sensación de que la decisión ha estado basada en varias claves. En primer lugar, la experimentación. *Competi-*



"R-E-A-L-I-S-M-O"

El uso de **Unreal Engine 4** consigue un nivel visual al alcance de pocos dentro de su género, por no hablar del salto dentro de la franquicia. Climatología variable y ciclo horario en tiempo real son las mejores incorporadas en este *spin-off*.

zione cambia de motor gráfico para trabajar en Unreal Engine 4, con excelentes resultados. Este marco incomparable de posibilidades les permite ofrecer características que se quedaban relegadas a lo más profundo del cajón, como el ciclo horario y la climatología en tiempo real. Por otro, una forma de buscar financiación para la secuela «por derecho» del *Assetto Corsa* original.

Las sensaciones al volante son incomparables. Pese a que la curva de aprendizaje no está al alcance de los jugadores casuales, la sensación de domar una carrocería de 400 caballos le convierte en un producto único, especial. Lo mismo ocurre con las pistas, trasladadas al milímetro gracias a la tecnología de escaneado láser. Puede parecer baladí, pero cada bache, cada muesca del piano se traslada con fidelidad al comportamiento del *Force Feedback*, tecnología indispensable para disfrutar al completo de lo que ofrece.

Sin embargo, debo ser honesto conmigo mismo: mi experiencia no ha sido igual que cuando me enfrenté a su primer proyecto serio. Basarse en una única competición le reduce la vida útil que puede lograr tener a lo largo de los meses. No es lo mismo que ocurre en la Fórmula 1, puesto que el número de trazados y posibilidades son sensiblemente superiores a lo que encontré aquí. También creo que el estudio ha

"LAS SENSACIONES AL VOLANTE SON INCOMPARABLES"

vuelto tropezar con el multijugador. El sistema elegido es impropio del año en el que encontramos. Las salas suelen vaciarse, no hay una coherencia competitiva que te permita progresar a lo largo de las partidas, por no hablar de la **ausencia de *matchmaking***.

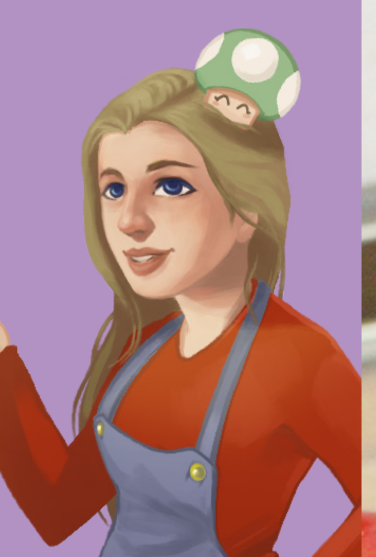
Algunos pensaréis que qué hago escribiendo estas líneas en la zona indie, y lo cierto es que comprendo la sorpresa. La franquicia se concibe como un producto libre, por lo que la incidencia de 505 Games se basa únicamente en algunos aspectos alejados de su desarrollo real. En conclusión, me es difícil recomendarlo en su completo matiz. Los neófitos no se encontrarán cómodos con la propuesta, ni tampoco lo harán los más veteranos, quienes seguirán enfrascados en su antecesor. No deja de ser una oportunidad para ver qué puede depararnos el futuro de Kunos, pero **deben tratar de mejorar la parte videojuego** para no ofrecer simplemente una herramienta sin refinar su potencia bruta.

El futuro depende en exclusiva de qué camino, nunca mejor dicho, quieran tomar. Su siguiente vértice parece claro, sobre todo tras tener un *Competizione* que se siente una parada en boxes, en vez de un punto y aparte. Deben reunirse de profesionales expertos en el medio para poder paliar los motivos por los que no se ha convertido todavía en el simulador definitivo. **El trabajo debe comenzar ya**, no dejar ni un segundo para que el resto de rivales puedan recomponerse. *Project Cars 3* está a la vuelta de la esquina, al igual que Turn 10 y su próximo movimiento en Xbox Scarlett.

A partir de ahora, con calma y buena letra durante su más que posible llegada al terreno consolero. Un terreno en el que nunca se han sentido cómodos; ya es sabido los numerosos problemas que sufren los juegos de esta índole cuando se intentan llevar al esquema del mando tradicional. De ser vosotros, no dudaría ni un segundo en tacharlo de vuestra lista si no estáis equipados con los accesorios apropiados, es decir, un volante y pedales alejados de los estándares. En mi caso, un **Truthmaster T300** ha sido el compañero ideal, tanto para esta ocasión como desde que puso un pie en mi habitación. *Fórmula 1*, *Dirt Rally* o el propio *Assetto Corsa* han sido pruebas más que suficientes para confiar en él. ■

Tarta Portal

por Gemma Ballesteros



El Centro de Desarrollo se compromete a cuidarte, al acabar la prueba podrás disfrutar de tarta y de nuestros psicólogos. ¿Quién hará las tartas cuando yo desaparezca? ¿tú? Te mataré y encima te quedarás sin tarta

Con cariño, Glados.

Necesitamos

- 9 huevos tamaño M
- 450 g de azúcar
- 450 g de harina
- 4 cucharadas de cacao desgrasado en polvo
- 25 g de levadura química o polvo de hornear
- 70 ml de agua
- 70 ml de aceite de oliva
- 1 pizca de sal
- 200 ml de nata para montar + 80 g de azúcar
- 8 guindas
- 1 tableta de chocolate de cobertura para postres
- Chocolate laminado para decoración

¿Vegano?

- Huevos por huevina o plátanos maduros (1 plátano = 2 huevos)
- Nata vegetal (la venden en Mercadona, Lidl, Carrefour...)

La receta expuesta requiere cooperación. Por lo tanto, nunca ha sido resuelta por un humano. Ahí es donde entráis vosotros. No conocéis el orgullo. No conocéis el miedo. No sabéis nada. Seréis perfectos.



Primero, metemos al frigorífico la nata, que tiene que estar muy fría para montarla. Vamos a hacer un bizcocho que crezca mucho en altura, para ello separamos las yemas de las claras y las montamos a punto de nieve con una batidora de varillas. Mientras, en otro bol mezclamos el resto de ingredientes: las yemas, el azúcar, aceite, agua, la levadura, el chocolate en polvo, la pizca de sal y la harina tamizada para que la mezcla sea más suave.

A continuación, vamos pasando las claras montadas a este segundo bol poco a poco y mezclando con movimientos envolventes, para que siga manteniendo la esponjosidad.



Ponemos la mezcla en un molde circular untado con mantequilla o *spray* antiadherente y lo horneamos a 130°C durante unos 60 minutos (introducimos un palillo para ver si está hecho por dentro antes de sacarlo). Dejamos enfriar un poco y desmoldamos



Mientras se enfría completamente, vamos a montar la nata. Recuerda que tiene que estar muy fría y no te costará nada montarla. La ponemos en la batidora de varillas, añadimos los 80 g de azúcar y una vez montada la refrigeramos de nuevo hasta que la usemos



Cortamos el bizcocho horizontalmente por la mitad y lo rellenamos con la nata (dejamos un poquito para los copetes de las guindas). Partimos el chocolate para cobertura en onzas y lo metemos en un bol en el microondas, primero 40 segundos y luego lo vamos sacando en intervalos de 20 segundos y removemos para asegurarnos de que no lo quemamos. Ahora que ya está líquido vamos a cubrir toda la tarta.



Finalmente, ponemos el chocolate laminado por encima, hacemos los copetes con la nata que teníamos reservada con la manga pastelera y una boquilla rizada. Se coloca verticalmente y apretamos un poquito para formar el copete. Después, coronamos cada uno de ellos con una guinda.

¿Te parece bien que Final Fantasy VII ...

Que dure las entregas que tenga que durar.



S.**GONZÁLEZ**
Corrector

Sí Square Enix sabe mejor que nadie que *Final Fantasy VII* es uno de los videojuegos más importantes de su historia; como también sabe que *Final Fantasy VII Remake* está llamado a ser uno de los proyectos con **mayor relevancia** de los próximos años en una generación que ya termina.

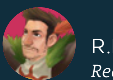
Por tanto, se antoja inviable pensar que van a comprometer la calidad de un producto como éste a una comercialización por fascículos donde, al final del día, dé la sensación de que deberían haberse lanzado todas las partes en una sola porque cada uno de los episodios **deja con ganas de más**. Por eso Square Enix no sabe a día de hoy de cuántas partes estará compuesto *Final Fantasy VII Remake*, porque solo tienen en su cabeza una cosa: **ir paso a paso** con cada porción elegida y convertirla en videojuego. Primero, Midgar, que tendrá una extensión «equivalente a un juego completo», aseguran.

Quiero darles un voto de confianza, que lo que pueda parecer un gesto de inconcreción **se traduzca en una voluntad por hacer las cosas bien**. Si ellos han considerado que este proyecto era inabarcable en una sola entrega, que dure dos, tres o las que tenga que durar. Porque la espera es dura, todos lo sabemos, pero la espera es finita; llegará un día donde hablemos de *Final Fantasy VII Remake* en pasado y, solo entonces, tendremos en la cabeza el recuerdo de aquel título que nos hizo disfrutar tanto que convirtió un único videojuego en una antología para el medio.

Y lo digo yo, que no tengo a la séptima entrega numerada entre mis tres favoritas —VI, IX y X—, pero sí comprendo que se trata de la iteración más relevante de la franquicia. Apoyo, refrendo cualquier decisión que tome el equipo de Tetsuya Nomura a este respecto. **La libertad creativa por encima de todo**. Valoremos, por tanto, si esta decisión fue o no acertada cuando llegue el momento. ■

...llegue dividido en capítulos?

Ni Square Enix sabe muy bien qué quiere hacer.



R.**PINEDA**
Redactor

No Entiendo que el anuncio del *remake* de un mito como *Final Fantasy VII* fuera **un sueño hecho realidad** para mucha gente. Tras muchos años de incontables peticiones por parte de la comunidad de jugadores, durante los últimos tiempos hemos acontecido al regreso de auténticas leyendas como *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* y la aventura de Link en Términa, las trilogías de *Spyro* y *Crash Bandicoot* e incluso el inminente retorno de Sir Daniel Fortesque, entre otros. En mayor o en menor medida, todos han cumplido con su cometido: hacer las delicias de los más nostálgicos. Sin embargo, el bueno de **Cloud Strife lo tiene muy complicado**, y la culpa de ello reside en las entrañas de Square Enix.

Después de casi un lustro marcado por la polémica, las incógnitas y algún que otro rumor acerca de una hipotética cancelación, parece mentira que estemos a menos de un año de volver a Midgar, aunque ese regreso sea lo único que los japoneses nos aseguran por ahora. Y es que, lamentablemente, **sus máximos responsables no han sabido vendernos su idea**... ni tampoco son capaces de hacerlo actualmente. La decisión de lanzarlo en diferentes episodios no entra en la cabeza de casi nadie y da lugar a los peores presagios, ya que lo único que sabemos es que disfrutaremos de un primer capítulo que apenas abarca los hechos que se suceden en la ciudad que alberga los ocho reactores Mako.

¿Qué porcentaje del contenido del título original es representado por Midgar? ¿Un 3%? Square Enix ya ha confirmado que **nos tocará esperar un tiempo** hasta que recibamos el siguiente episodio y eso es algo muy preocupante, ya que solo da lugar a dos opciones posibles: o bien han desvirtuado por completo el desarrollo que todos conocemos, o bien estaremos probando nuestra PlayStation 7 cuando nos toque viajar a la Cueva Norte con la intención de plantar cara a quien ya sabéis —o no—. Comprendo que tanto la escala como la bellísima factura que presenta la imponente ciudad de Midgar hace que sea muy complicado respetar el contenido de la obra de 1997, pero una cosa es introducir cambios y otra muy distinta es **fusilar las señas de identidad** de un clásico atemporal.

Abriendo página...

Game Freak, Pokédex nacional y los fans: no hay consenso



SERGIO C. GONZÁLEZ

Sergio es colaborador habitual en nuestro podcast *GTM Restart*, además de un enorme conocedor de la actualidad del panorama. Además, ¡corrige la revista!

Nunca una decisión había dividido tanto a la comunidad *Pokémon*. Por primera vez en la historia de la franquicia, no todas las especies existentes hasta la fecha estarán programadas en los cartuchos. Por tanto, habrá especies que se queden fuera; *Pokémon* que no se podrán transferir a *Espada* y *Escudo* mediante la app *Pokémon HOME*, la herramienta que comunicará otros títulos con las obras que inicien la octava generación este mes de noviembre.

Y se ha desatado la ira, literalmente. Los mensajes de odio han sido una constante; las decepciones, palpables; **las explicaciones, insuficientes**. Pero también está siendo decepcionante la actitud de quienes no quieren entrar en razón. Porque no podemos permitir ni tolerar un boicot como *#FireMasuda*. Permitidme dar mi punto de vista dejando a un lado los hechos: **soy el primer decepcionado** con el comunicado de Junichi Masuda, donde simplemente asegura que las especies afectadas por este particular «chasquido de dedos» de Game Freak brillarán en futuros títulos, que no están relegadas al olvido.

Faltaría más, ¿no? Pero hay varios elementos que no estamos teniendo en cuenta antes de elevar la voz hasta el punto de **pedir la cabeza** de uno de los máximos responsables de la historia de la saga, uno que lleva aquí desde antes de que saliesen las primeras entregas en Japón allá por 1996 y que, seguramente, no necesite que nadie le dé lecciones de lo que significa *Pokémon*.

El primero es que Game Freak no tiene en su mano cuándo, cómo y qué. The Pokémon Company es la dueña de la marca, quien decide en qué momento se lanzarán sus proyectos en base a los acuerdos a los que llegue con Nintendo. El estudio de Ohmori, Sugimori, Masuda y compañía simplemente acata, recibe un encargo y trabaja.

El segundo, estrictamente relacionado con el anterior, es cómo hacerlo. Son **143 personas**, que se sepa, y no todas trabajan en el encargo del *Pokémon* de turno de la saga principal; por eso han dicho recientemente que están dando más importancia que nunca a sus proyectos paralelos lejos de The Pokémon Company, porque es ahí donde más poder de decisión tienen. Es obvio que el capital humano suministrado para hacer posible una entrega de *Pokémon* principal cada año —salvando raras excepciones— es insuficiente; también es obvio que una solución inteligente hubiese sido retrasar *Pokémon Espada* y *Escudo* para incluir las más de 850 especies de serie y no una cifra

que aún desconocemos, pero que no serán todas.

Aún así, Game Freak ha tratado de hacer entender que esto iba a suceder tarde o temprano, que no era viable trabajar con más de 1000 criaturas si sumamos formas regionales y alternativas. Es decir, **iba a llegar un momento donde tener que programar, animar y equilibrar tantas especies sería imposible.** Y ese momento ha llegado. ¿Estoy satisfecho? Por supuesto que no, precisamente porque soy de aquellos que completa la Pokédex Regional de cada generación y aspira a hacer lo propio con la Nacional. Además, esas animaciones no son nada sorprendentes ni exprimen las capacidades de Nintendo Switch.

"Tenemos que esperar para poder juzgar con conocimiento"

Sin embargo, estamos cometiendo un **error al juzgar**, calificar y valorar un producto que aún no está a la venta, un producto del cual no sabemos qué nos va a ofrecer a nivel de contenido. Personalmente, prefiero tener un *post-game* elaborado, profundo, nutrido de horas de contenido como un equivalente al Frente Batalla, que tener 500 especies disponibles en vez de 800.

Hay también quienes se han subido a la ola del griterío cuando, seguramente, nunca han transferido especies de anteriores generaciones no disponibles de base en el título en cuestión, que nunca se habían preocupado por saber si estaban el 100% de los pokémon. Ahora sí y hay que respetarlo.

Como también hay que respetar la decisión de la compañía que nos ha llevado hasta aquí, los máximos responsables de que más de veinte años después la saga tenga uno de los **mejores estados de salud** que se le recuerdan. Hemos hablado mucho estas últimas semanas, pero no todos han escuchado a Game Freak, aunque sí les hayan oído.

Juzguemos los títulos cuando estén a la venta, el 15 de noviembre, valoremos entonces si el contenido que nos ofrecen está o no a la altura de las circunstancias. Recuerdo en febrero, cuando se anunciaron *Pokémon Espada* y *Escudo*, que solo les pedí una cosa. Solo una. No pedí que fuesen revolucionarios; nunca ha habido una entrega revolucionaria respecto a la anterior. Pedí que **fuesen las mejores entregas de *Pokémon* existentes hasta la fecha**, que *Espada* y *Escudo* puedan ser consideradas mejores que otras popularmente aclamadas como *HeartGold* y *SoulSilver*, como *Blanco 2* y *Negro 2*. Eso es lo que busco.

No me importa tanto si hay que tomar el sacrificio de incluir solo un porcentaje de especies a cambio de hacer posible todo lo demás. Repito, tener que decir adiós a ciertos pokémon no es algo que me agrade saber, pero **el contexto en que está trabajando Game Freak es algo que tampoco sabemos**.

El coste humano de hacer un videojuego es muy elevado; cumplir con las fechas establecidas por quienes están por encima de ti es algo que ni Game Freak ni Junichi Masuda pueden más que aceptar.

Elevemos la voz, digamos lo que no nos gusta, pero hagámoslo con respeto. Nadie nos obliga a comprar nada, pero todos respondemos a unas normas de conducta donde, en ocasiones, justos pagan por pecadores solo por dar la cara.

Está claro que no hay consenso, que se debería dar una explicación más certera a los fans del porqué de estos recortes. Esperemos, por tanto, a ver en qué se materializan esos cambios. Esperemos, solo un poco, y valoremos cuando llegue el momento. No comprometamos la libertad creativa de los artistas. Mientras tanto, dejemos que sigan trabajando. Game Freak no está matando a *Pokémon*. ■

COMBO RÁPIDO

F. BERNABEU

Fernando es traductor, corrector y «nintendero». Uno de los miembros más ancestrales de *GTM*, presente en nuestras páginas desde sus inicios.

La inesperada secuela plantea detalles narrativos muy interesantes

Qué esperar de Breath of the Wild 2

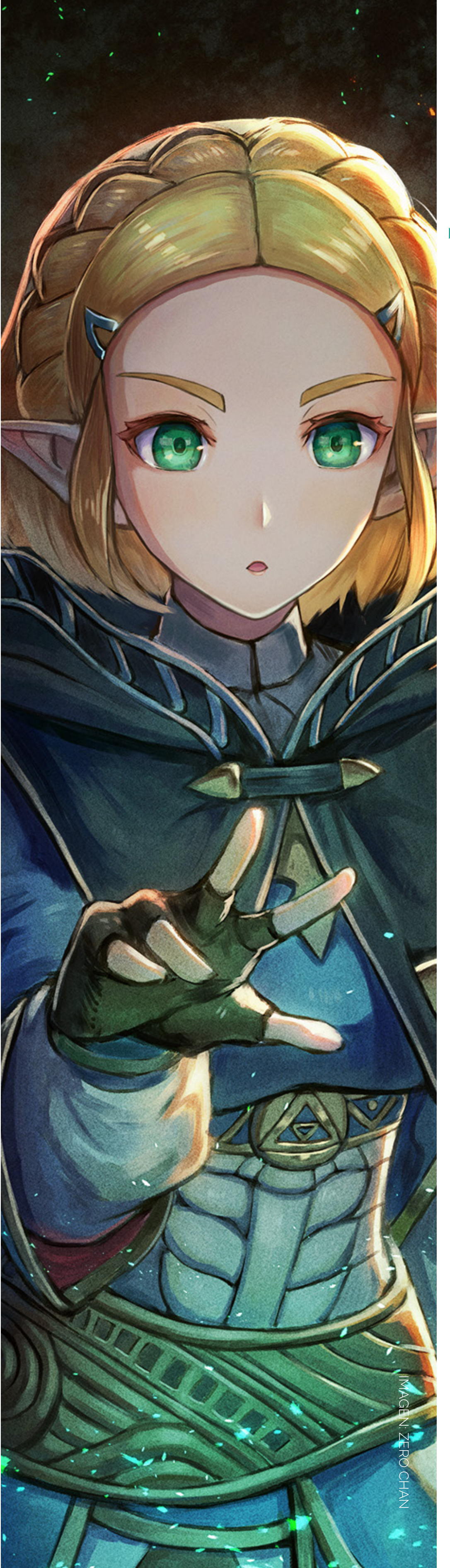
Nintendo dio la campanada durante el último E3 por varias razones. Los anuncios que ya esperábamos, como *Animal Crossing*, *Luigi's Mansion 3* y *Link's Awakening* nos encandilaron. Y los dos nuevos luchadores de *Smash Bros. Ultimate* esbozaron una sonrisa en muchos de los espectadores, estoy seguro. Pero el anuncio que cerró la presentación, la sorpresa que nadie esperaba, nos hizo imaginar el potencial que tiene la secuela de uno de los mejores títulos que pueblan el catálogo de Switch. Estoy hablando, como no, de ***The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2***.

El video en concreto fue escueto y, desde luego, no hizo hincapié en ninguna mecánica jugable, pero solo hace falta conocer brevemente lo que supuso la primera entrega para entender que una secuela tiene mucho potencial.

Debido al tono macabro del cortometraje, muchos se están apresurando a comparar esta secuela con otra también famosa por ser mucho más oscura y tratar temas más tenebrosos. Está claro que *Majora's Mask* supuso un cambio tonal respecto a *Ocarina of Time*, pero Eiji Aonuma ya ha salido al paso respondiendo que **la secuela de *Breath of the Wild* ni va a estar relacionada, ni se va a inspirar en el titulo de Nintendo 64**.

Por el momento, tiene toda la pinta de que volveremos al reino de Hyrule, pues al final del anuncio del E3 se aprecia un plano del horizonte que incluye el gigantesco castillo en su centro. ¿Será exactamente el mismo mapa que ya aparece en el juego de Switch? Yo no tendría ningún problema en volver a visitar ese Hyrule tan inmenso **si se han hecho los suficientes cambios como para merecer una nueva visita**. Puede que ese terremoto del final del tráiler provoque que aparezcan zonas nuevas, o incluso es posible que ahora se brinde la posibilidad de visitar las cuevas subterráneas del reino. Desde luego, los desarrolladores ahora pueden centrarse en ampliar lo ya visto, puesto que el motor parece ser el mismo.

Tanto la princesa Zelda como el héroe elegido Link tienen un rol activo en el tráiler debido a que se encuentran bajo tierra investigando algo. Pronto se topan o bien con lo que estaban buscando o con algo completamente inesperado, porque **lo que parece ser el cadáver de Ganondorf aparece en el centro de una cámara subterránea** y la sustancia de maldad parece emanar de su corazón. No obstante, lo que más llama la atención es una mano fantasmal de tonos turquesa que parece estar conteniendo lo mejor que puede la fuga del cuerpo sin vida.



A menos que el tráiler esté formado por metraje trampa, está claro que el cadáver es Ganondorf, villano clásico de la saga que en la primera parte tan solo aparecía en su forma más demoníaca, Ganon. Sin ir más lejos, se puede observar un mural que claramente representa al rey demonio a caballo y, cuando el monstruo parece despertar, aparece en escena un medallón con el símbolo de las Gerudo, el clan de mujeres del desierto del cual Ganondorf fue rey por nacer varón. Incluso es posible que la herida de la que emana la maldad sea la misma que se le provocó cuando los sabios lo exiliaron al reino del Crepúsculo durante los eventos de *Twilight Princess*.

Pero si este es el cuerpo del villano... **¿a qué se enfrentaron los jugadores en la primera parte?** Es bastante posible que ese amasijo de maldad que emana del cuerpo en estado de putrefacción sea el responsable de los sucesos que provocaron el cataclismo. Se podría entender que la maldad contiene partes del alma de Ganondorf, que al morir se negó a resignarse a su destino y buscó otras salidas. Esta maldad poseyó la tecnología ancestral que había desenterrado la tribu Sheikah y llegó a formar las furias elementales a las que Link se enfrenta dentro de las bestias divinas, así como el propio cuerpo de Ganon, el Cataclismo, que reside en el centro del castillo de Hyrule. Es decir, **esa energía negativa fue el enemigo a abatir en el primer título**, así que no extraña que Zelda quiera terminar con ella de una vez por todas llegando incluso hasta su origen.

"La tribu Zonai podría ser la clave del segundo juego."

No obstante, el mayor enigma que nos podemos encontrar aquí es la mano espectral que parece estar conteniendo la hecatombe lo mejor posible. Si este juego apunta a esclarecer las preguntas que no obtuvieron respuesta en la primera parte, es muy posible que **la tribu Zonai** tenga algo que ver con la fuerza misteriosa que mantiene la maldad a raya.

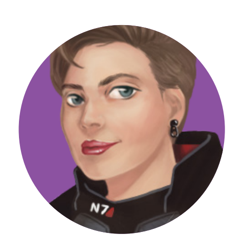
En lo más profundo de la selva que hay en la región de Farone se hallan las ruinas de una misteriosa tribu de hechiceros que, según dicen, desapareció misteriosamente de la noche a la mañana hace miles de años. Los Zonai no hacen acto de aparición, pero sí los restos de sus templos, que suelen tener signos de espirales. De ahí que se especule que la mano que mantiene atrapada a Ganondorf tenga algo que ver con esta tribu, **pues la sustancia forma una espiral ascendente y esta forma se encuentra esculpida en las ruinas que Link y Zelda están explorando**.

Además, también hay una pista muy escondida en el primer juego que podría evidenciar más esta relación. De la tribu Zonai solo aparece un texto en el diario de una posta, pero el conjunto de bárbaro (vestimenta que Link puede llevar) podría tener la clave. En la descripción de este conjunto, se dice que era la armadura que solían llevar los guerreros de una tribu de la región de Farone. El hecho de que el casco de bárbaro tenga **un pelaje rojo** es importante para esta teoría.

Al recordar el mural que ilustra la lucha de la princesa y el héroe elegido de la antigüedad contra el cataclismo, uno puede observar que la figura que empuña la espada destructora del mal no guarda mucha relación con la imagen que tenemos de Link o de las otras encarnaciones de la figura heroica. No hay verdes, no hay amarillos. En su lugar aparece una figura con el pelo rojo vestido de azul. **¿Es posible que el héroe que venció a Ganon hace 10.000 años fuera un miembro de la tribu Zonai?**

Estas son las posibles pistas, pero está claro que hasta que llegue la fecha de lanzamiento del título (que esperemos que sea en 2020), no obtendremos todas las respuestas. ■

EL REDUCTO DE SHANXI



PAZ BORIS

Una de las más grandes expertas de *Mass Effect* en el panorama español y reconocida periodista del sector. Sin embargo, su amor por la obra de BioWare palidece al lado del que siente por su perra Inna. Comandó la revista *Gamer*.

Una generación repleta de juegos con increíbles apartados artísticos

Hablemos de videojuegos bonitos

Decía Henri-Marie Beyle, más conocido como Stendhal, en su obra ***Nápoles y Florencia: Un viaje de Milán a Reggio*** que tras su visita a la basílica de la Santa Cruz en Florencia «había llegado a ese punto de emoción en el que se encuentran las sensaciones celestes dadas por las bellas artes y los sentimientos apasionados. Saliendo de Santa Croce, me latía el corazón, la vida estaba agotada en mí, andaba con miedo a caerme». Esa manera de describir sus sensaciones al contemplar obras de arte es lo que se conocería más adelante como Síndrome de Stendhal y se aplicaría inicialmente para explicar una enfermedad psicosomática y, con el tiempo, a referirse a esa sensación de maravilla ante la belleza artística.

Hay muchos juegos capaces de despertar sensaciones así, incluso sin ser tan extremas como las del Síndrome de Stendhal. Videojuegos **cuyo apartado artístico provoca emoción y maravilla e invita al jugador a contemplarlo con detenimiento**, incluso antes de pensar en avanzar en la historia. Hay juegos, como *Child of Light*, *Beyond Eyes* o, por supuesto, el aclamado *GRIS*, que tienen un estilo artístico que es parte de la propia narrativa, especialmente en el caso del juego de Tiger & Squid. Mediante este apartado consiguen crear la atmósfera necesaria para transmitir al jugador la esencia del juego: una, la fantasía de un cuento de hadas protagonizado por una princesa llamada Aurora; la segunda, la manera en que una niña ciega interactúa con el mundo y cómo este existe bajo su tacto (representado por el florecimiento de los colores); y la última, *GRIS*, que consigue un impacto en el jugador gracias a que la fluidez de sus diseños y su estilo minimalista son parte fundamental de la narrativa.

Hay otros juegos cuyo apartado artístico **tratan de reflejar la inspiración que los ayudó a nacer artísticamente**, como es el caso de *RiME*, de Tequila Works. La manera en que el equipo adoptó el tratamiento de la luz de Sorolla consiguió que recorrer la misteriosa isla de mano de su joven protagonista sea un deleite para la vista, desde los paisajes más amplios o los pequeños rincones. Un estilo que puede encontrarse también en *The Witness*, que consigue que la isla en la que transcurre y sus puzles misteriosos sean mucho más atractivos a la vista e invite a detenerse simplemente a disfrutar de los paisajes.

También juegos como *Ori and the Blind Forest*, que **es imposible mirar y jugar sin sentirse**



conmovido por la belleza de sus escenarios y sus personajes, creados con un mimo de fantasía que lleva la experiencia de juego a otro nivel. Algo que también puede experimentarse con videojuegos como *Unravel* o *Yoshi's Woolly World*. incluso *No Man's Sky*, cuya propuesta contemplativa encaja como un guante con su universo plagado de planetas increíbles, pero que choca ligeramente con la idea de lo que debería ser ambientado en el espacio y con mecánicas de combate.

Si hay algo que me parece maravilloso de este tipo de propuestas, de estos videojuegos bonitos, es que nos permiten experimentar otra manera de concebirlos, **alejada de ese impulso por desarrollarlos con unos escenarios y personajes cada vez más y más realistas**. Que no es algo malo, en absoluto. Cada juego tiene su estilo, su objetivo y

"En el E3 no faltan juegos con una gran dirección de arte"

su público y, como siempre digo, ninguno es mejor que otro solo porque sea más comercial, más popular o haya tenido una mayor inversión. No. Me centro más en cómo proliferan videojuegos que por transmitir un tono más serio **prescinden de la variedad cromática y tratan de exprimir al máximo las capacidades de su motor gráfico** para conseguir mundos increíblemente realistas, máxime con las cada vez mayores capacidades de las consolas y ordenadores. Creo que no hay mejor manera de definir esta tendencia que como hicieron en el canal de YouTube de Bukkuqui hace unos años:llamando a su vídeo, muy certeramente, «realismo color caca».

Pero hay esperanza y en cada E3 lo vemos: se anuncian juegos que rompen con esta costumbre y que no pueden evitar arrancarme una sonrisa y una exclamación emocionada. Y a juzgar por lo que se ve en redes sociales cada vez que sale un videojuego así a la palestra, no soy la única.

Este E3 hemos tenido propuestas como *Ori and the Will of the Wisp*, que no necesita presentación; *Spiritfarer*, de Thunder Lotus Games, que promete hacer llorar a los jugadores con su precioso diseño y su tratamiento de la pérdida, *Way to the Woods*, protagonizado por dos cervatillos con un apartado artístico muy cuidado que pone especial atención en la luz o incluso *Gods & Monsters*, que fue el cierre de la conferencia de Ubisoft y que solo con el primer fotograma de su tráiler nos hizo soñar a muchos con su mundo vivo y lleno de color.

Esto es algo que también pido a los videojuegos: **propuestas que me entren por los ojos y me enamoren, que me hagan llorar con sus historias y embobarme con sus paisajes.** No es juzgar a un libro por su portada, aunque es algo en lo que todos, antes o después, caemos. Sino ver que apelan a algo más que la kinestesia. Que tratan de seducirme y después capturarme con sus tramas. Y por eso no dejaré de emocionarme cada vez que un videojuego como los arriba citados aparezcan en una presentación. No puedo evitar seguirles la pista con gran interés, quizá por un anhelo inconsciente a ser víctima de ese Síndrome de Stendhal que antes solo se aplicaba a las bellas artes más tradicionales. ¿Por qué los videojuegos, que tanto transmiten, no iban a ser capaces de lo mismo?

Jugad a videojuegos bonitos, **no os dejéis llevar solo por la emoción de las grandes producciones y no menospreciéis lo *indie* solo por tener menos presupuesto**. El cariño con el que están creados estos videojuegos se palpa en cada línea y cada color de sus mundos.

Jugad a juegos bonitos. Daos la oportunidad de descubrir otras maneras de contar historias, de **desconectar** por un momento de mundos realistas, duros y crueles.

Apreciad los juegos bonitos, aplaudidlos y seguidles la pista. Añaden a la industria de videojuegos un **valor mayor que el económico.** ■

DESDE LA SULACO



C. FORCADA

Lo mismo interpreta a Prokofiev que se pasea por Lordran en New Game+. Carlos ha venido a despertar del cementerio a los nostálgicos porque sí.

No con Konami



¿Emulation to the max?

La primera vez que me conecté a internet, con una *beta* de **Windows 95** y en un ordenador que no era mío, ya estaban ahí los emuladores. No se acercaban siquiera a los de ahora, ni se podía esperar que llegasen al realismo que hoy exhiben, pero ya estaban circulando hace casi un cuarto de siglo. Fenómeno *underground* por excelencia en aquel tiempo, la emulación fue una escena muy poderosa en la internet de entonces, y ha llegado a 2019 convertida en la principal herramienta de preservación de todo un medio, tras una evolución técnica que nunca ha llegado a detenerse.

La industria siempre tuvo una relación complicada con la emulación. Al principio porque lindaba con la piratería (nadie se acuerda ya, pero un emulador perfecto de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* surgió de la nada en plena vida comercial del juego) y después porque atentaba contra la idea misma de **vendernos su historia** cada poco tiempo: la realidad es que *emulation scene* e industria jamás se han llevado bien. Tiene su lógica, porque al final son dos partidos políticos con postulados opuestos, pero necesitan llegar a una serie de pactos que ya son urgentes. Los ejecutivos que más canas peinan en el sector siguen vendiéndonos fascículos de nostalgia —incluso con hardware tan apetitoso como la NES mini—, pero esas viejas suspicacias siguen sin superarse, y lo pagamos los usuarios con demasiadas imperfecciones por parte de esta nueva emulación oficial, que todavía rechaza mirar lo que sucede en su vertiente **tenebrosa**.

Un ejemplo muy claro es el de los últimos recopilatorios de Konami. Una empresa en la que las diferentes versiones de las *ROMs* pueden suponer mundos paralelos, acaba de retratarse con unos recopilatorios de aniversario que ha tenido que ir parcheando a medida que eran zarandeados por prensa y usuarios. En un momento con proyectos como **RetroArch**, capaces de lograr fidelidad total o incluso de mejorar a los sistemas antiguos en facetas importantes, una empresa del bagaje de Konami no debería cobrar veinte euros por ocho *ROMs* y un emulador propio sin que esa experiencia ofrecida se sitúe **en la categoría más alta de lo que hoy es posible**. Ya no se trata de unos filtros CRT mejores o peores; ni siquiera de que el sonido pueda fallar más o menos, sino de algo mucho más primario. El problema es que los veteranos nos vamos damos cuenta de que nos están timando tanto en cantidad de contenidos como en emulación, y no hablo únicamente de Konami. El asunto viene de lejos, y sigue sin visos de solucionarse del todo. ■

Nintendo debe garantizar la calidad de sus productos

Esos joy-con locos

TORRE DE PALANTHAS



BORJA RUETE

Borja es redactor jefe de *Games Tribune*, filósofo y pensador.

Ryan Diaz compró su Nintendo Switch en julio de 2017. Tras solo once meses de uso, los mandos Joy-Con comenzaron a darle problemas. En efecto, se trataba del clásico error conocido como *controller drift* (o desvío del Joy-Con), que provoca que los personajes se muevan solos. Entonces, decidió llevarlos a reparar, pero tres meses después, los mandos volvieron a retomar su **conducta errática**. A continuación, compró otro par de Joy-Con, que terminaron experimentando el mismo defecto.

En representación de este ciudadano californiano, se presentó una demanda en el distrito norteamericano de Washington, de la mano del bufete de abogados Chimicles, Schwartz Kriner & Donaldson-Smith (CSK&D). Ante esta situación, el medio británico *Eurogamer* consultó con los de Kioto para conocer la postura de Nintendo al respecto. «Conocemos los informes que dicen que algunos mandos Joy-Con no responden correctamente. Queremos que los clientes se diviertan con Nintendo Switch, pero si algo falla siempre los animamos a **utilizar la página de atención al cliente**».

Cuando un problema de este tipo aparece, cabe reflexionar sobre si estamos ante un defecto generalizado o si más bien hablamos de casos aislados. En los últimos años, las compañías han puesto mucho ímpetu en la **fiabilidad** de sus productos. Nadie olvida el desastre de Xbox 360 y las luces rojas, por no mencionar la luz amarilla de PlayStation 3. En el caso de la máquina de Microsoft, todos los modelos iniciales estaban prácticamente condenados a muerte. Los de Redmond decidieron ampliar la garantía, pero eso no impidió que al final tuviera que comprar el modelo Slim para huir de los errores de diseño.

En la demanda colectiva presentada contra Nintendo se adjuntan numerosos documentos con citas de otros usuarios con el mismo problema. La solución de los de Mario, según *VICE*, está en marcha. Un **documento interno** de la firma japonesa asegura que estas reparaciones no se cobrarán incluso cuando la garantía haya expirado. «Los clientes ya no tendrán que presentar una prueba de compra para la reparación de los Joy-Con. Además, no es necesario confirmar la vigencia de la garantía. Si un cliente pide el reembolso de una reparación previa se le abonará».

Por el momento, Nintendo no ha anunciado oficialmente esta medida. De hecho, *Eurogamer* volvió a ponerse en contacto con ellos, esta vez con el servicio de atención al cliente, y Nintendo UK no parece tener ni idea del asunto. Nintendo tiene la oportunidad y **el deber** hacer algo al respecto. ■

EL OJO AVIZOR



ADRIÁN DÍAZ

Colaboro. Leo. Opino. Y mi traje de Espinete descansa en un vertedero de residuos tóxicos. Porque siempre hay algo a lo que contaminar.

El sector debe replantearse cómo expresarse en el futuro

La sobrecarga de eventos es real

Divididos. Así es como definiría cómo la industria ha marcado su camino de mostrarse hacia el público hasta el día de hoy. Aunque hay que ponerse en contexto, parece que desde que Shawn, Phil y Reggie coincidieron en el escenario de los últimos The Game Awards, para beneficio de cualquier jugón, **no parece haberse plasmado sobre el papel** hasta ahora.

Primero de todo, hay que entender que estamos en una época donde la capacidad técnica ha alcanzado cotas muy altas. Mientras muchos productos caen por el peso de la nostalgia, de la repetición o de la falta de innovación, lo que está claro es una cosa: no se hacen de un día para otro. De hecho, la inversión de tiempo en un videojuego ha hecho despuntar a unos títulos más que nunca en esta generación. Hablamos de algo más que videojuegos. Hablamos de bandas sonoras con orquestras, de *motion captures* con actores reales, de miles de líneas de doblaje y de querer llevar el aspecto gráfico al límite.

Si entendemos esto, nos damos cuenta de que el modelo actual de eventos sufre un desgaste. Se necesita encontrar un punto medio entre el consumidor y la empresa. Un calendario sensato donde las desarrolladoras muestren el músculo que puedan a corto plazo, sin alardes y con seguridad.Por su parte, el consumidor debe entender que **no asiste a un evento para escuchar cantos de sirena**, ni tampoco para hacer sus fantasías realidad. No va a ver anunciado un *Final Fantasy*, un *Elder Scrolls* o un *Grand Theft Auto* en los mismos términos de tiempo que entregas anteriores. Eso es así y debemos agradecer que el intervalo entre entrega y entrega no se haya disparado exponencialmente.

Sin embargo, las tres grandes (Sony, Xbox y Nintendo) son las que deben poner la primera piedra para que esto suceda. Si se ha de omitir el E3 como tal, se hace. Pero el hecho de dejar colgado al evento para tomar **el camino del State of Play no es el correcto**. Al menos no así, con la información con cuentagotas y a las puertas de una nueva generación y con títulos Triple A aún por salir.

Tampoco ayuda tener una Gamescom tan cerca de la exposición de Los Ángeles, para luego volver a América con los The Game Awards en diciembre, sin contar las paradas en Tokio o París con sus ferias. Se trata de una sobrecarga innecesaria que **acusa el acelerado paso del tiempo y de la tecnología**, que finalmente deberá ser revisada y habrá que debatir como reorganizarla en un futuro muy próximo. ■

THE SURGE



MUERTE IMPLANTADA

POR: **ROBERTO** PINEDA

Deck 13 Interactive fue uno de los primeros estudios en seguir la estela del fenómeno desatado por Hidetaka Miyazaki. Lo hizo con *Lords of the Fallen* durante los primeros compases de la presente generación, aunque el resultado estuvo muy lejos de ser lo que muchos esperábamos.

Casi tres años después, el estudio bávaro volvió a la carga con un cambio radical, ya que dejó atrás la fantasía medieval para apostar por **la ciencia ficción, los dilemas existenciales y la corrupción de las máquinas**. Una suerte de *RPG* que se valía de prácticamente todas las mecánicas que *Dark Souls* logró asentar en un mercado que hoy suspira incluso por sus clones.

El próximo mes de septiembre llega *The Surge 2*, así que decidí darle una segunda oportunidad al título original de 2017, el cual analicé en el número 18 de la revista que estáis leyendo ahora mismo. A pesar de haberle dedicado decenas de horas, el juego nunca llegó a conquistarme y esa sensación siempre me deja una pregunta: **¿Y si vuelvo a probarlo un tiempo después en aras de valorarlo desde una perspectiva diferente?** Escribo estas líneas unos minutos después de haber logrado la victoria ante el temible jefe final que custodia el núcleo de la Corporación. Creo, y tengo que decir que esta vez he disfrutado mucho más de lo que esperaba.

Aunque las comparativas son odiosas, lo cierto es que *The Surge* hace bastantes cosas bien: los combates enfocados a desmembrar extremidades, el desarrollo del personaje a base de chips implantados, los acertijos que plantea cada jefe final o el elaborado diseño de niveles, repleto de secretos y conexiones han logrado lo que parecía imposible: reconciliarme con la obra del estudio alemán. Hay veces en las que **el paso del tiempo te lleva a valorar las cosas de una manera distinta** a lo que piensas al verlas por primera vez. Si a menudo sucede con las personas, ¿por qué iba a ser distinto en los videojuegos? ■

Desarrolla: Deck13 Interactive · **Consola**: PlayStation 4, Xbox One, PC · **Lanzamiento**: 16 de mayo de 2017


GTM PRESENTA...
THE LEGEND OF PEPA
GUIÓN Y DIBUJO DE JAUME FONT


LOS DE PEGI LO DEBEN DE ESTAR FLIPANDO...
¡ES UN ATAQUE TERRORISTA!
ALERT
危険
99.99
¡ODIO LAS FASES DE INFILTRACIÓN!
¡CONTINÚA EL MES QUE VIENE!

EL SOCIO OPINA

¿Es Nintendo Switch Lite **la consola que esperabas**?

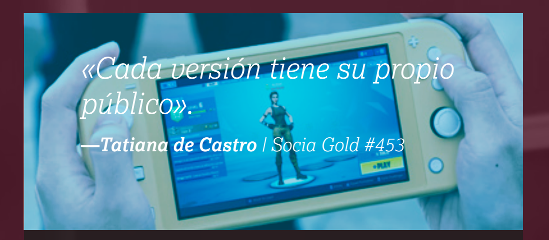
De manera casi imprevista, Nintendo anunció hace poco su **Switch Lite**, la tan rumoreada consola que supone **una versión portátil** de la actual Switch. Eso sí, con especificaciones diferentes, incompatibilidad con el modo televisión y en tres bonitos y vistosos colores. Nintendo Switch Lite **sustituiría a Nintendo 3DS a medio y corto plazo**, pero ¿es realmente la máquina que merece coger el testigo de una de las portátiles más vendidas en la historia del videojuego?

«Tengo sentimientos encontrados».

—María V. Gil | *Socia Black #61*

Tengo sentimientos encontrados con esta «petit Switch». Me gustan los colores que hay (mucho más la edición especial de *Pokémon*, me hace ojitos), el tamaño para llevarla a cualquier lado, la supuesta duración de la batería... cositas que con Switch me fastidiaban a la hora de llevármela, **sobre todo la duración de la batería**.

Yo creo que sí será buena compra para gente que, como yo, **la usamos más en modo portátil** (pocas veces la uso en la tele, la verdad). Sinceramente, a «petit switch» la veo más como sucesora de Nintendo 3DS/2DS que de Switch, solo le faltaría **poder leer también los cartuchos de estas**.



«Cada versión tiene su propio público».

—Tatiana de Castro | *Socia Gold #453*

Me parece que cada «versión» de la consola tiene su propio público y así lo he comentado con mis amigas. Si crees que vas a estar más tiempo jugando en casa, **con el televisor**, y que vas a salir poco con la consola, entonces la versión normal es tu opción. En cambio, si prefieres usarla en el parque y otros lugares y conectarla a la televisión te da más igual, tienes la opción Lite más orientada a este uso.

No veo tan problemática la diferencia de precio si se ha mejorado la batería y el contraste y brillo de cara a exteriores y tiene un tamaño más manejable. Creo que **compensan** estos detalles.

«Rompe con la concepción que hace única a Switch».

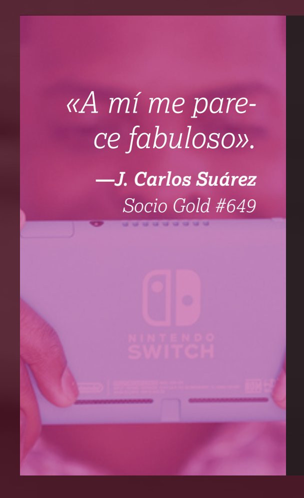
—Pablo Otero

Socio Gold #262

Siendo justos, esta consola supone romper con todas las concepciones que hacen única a Nintendo Switch (yo hasta le cambiaría el nombre) y sin duda no es una opción para mí. Ahora bien, me parece la opción perfecta **para un gran porcentaje del público de Nintendo** y será un empujón para los indecisos.

Creo que la gran N ha dado un golpe en la mesa cerrando un capítulo en su *hardware* a la vez que **reúne, en un sólo dispositivo, su mercado** y sus desarrollos, lo que les permitirá centrar esfuerzos de una vez por todas.

De cara al público, es un dispositivo que, si bien no tiene las ventajas de una Switch, permite disfrutar **de todos sus títulos y supone un gran ahorro**, haciendo más accesible su compra. Además llega justo a tiempo para el estreno de uno de los juegos más importantes del año como es *Link's Awakening*, convirtiéndose en lo que probablemente sea otro éxito navideño.



«A mí me parece fabuloso».

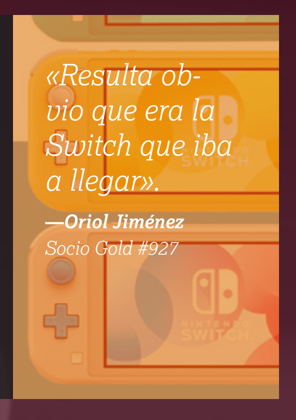
—J. Carlos Suárez
Socio Gold #649

A mi parecer, es fabuloso. Es una opción bastante económica que piensa en una pequeña porción de los jugadores y los nuevos consumidores que, en su mayoría o de forma parcial, **sólo juegan en modo portátil** por sus propios motivos personales. Y no es justo que tuviesen que pagar el precio completo de una Nintendo Switch original si **no van a poder aprovechar** todos los elementos que ofrece. Además, no me hace sentir estafado como consumidor actual, puesto que no han añadido nada nuevo, si no **la han adaptado** haciéndola más compactada y ligera para que sea más fácil manejarla y transportarla. Por lo que la convierte en **una nueva opción** y no en otra versión actualizada de la consola. Lo que no crea, ni me crea, disputas a nivel personal. Porque si ese fuese el caso, sentiría que me habrían timado, ya que si me hubiese esperado un poco más, **habría obtenido una mejora de la consola** en la que prácticamente todo el catálogo de juego está disponible y encima es más barata.

Creo que, si se piensa un poco en ello, resulta obvio que ésta era la Switch que iba a llegar, una consola «sin azúcar» pero con el sabor justo para que no desentone con la mayor.

Parece que su público objetivo es aquel que **no tiene Switch y no quiere dejarse el pastón que cuesta**; porque, seamos sinceros, las consolas son tremendamente caras y cualquier rebaja siempre entra bien. Entiendo que esta nueva viene a cubrir el nicho de aquellos que no tienen la actual y quieren una sólo para portátil (3DS compatible con Switch), padres que les regalarán a sus hijitos **un trasto un poco más barato y seguramente más resistente** y los entusiastas del hardware que no reparan en gastos.

Visto así creo que **es justo lo que cabía esperar** de la gran N y, de lo que no hay duda, es que se van a hinchar a vender. ¿Es lo que esperaba de Nintendo? En realidad sí, pero esperaba un precio más bajo... seguramente por ilusión más que por pensar con el coco.



«Resulta obvio que era la Switch que iba a llegar».

—Oriol Jiménez
Socio Gold #927

«Es la respuesta a una necesidad no cubierta».

—Rafael Guerrero | *Socio Black #80*

Nintendo Switch Lite es, bajo mi punto de vista, la respuesta de Nintendo a una necesidad no cubierta en muchísimos usuarios de consola portátil ya que, a pesar de las características de la Nintendo Switch original, **esta carecía de autonomía suficiente** y excedía el tamaño para hacerla 100% funcional en ciertos aspectos.

Creo que, con esta jugada, Nintendo proporciona **una transición bastante resultona** a todos esos usuarios de las antiguas portátiles dandoles, además, acceso a un catálogo inmejorable que unifica todos los juegos de Nintendo en una sola familia.

«Rompe con la propuesta original».

—Javier Larrea | *Socio Gold #129*

Me parece que Nintendo Switch Lite rompe demasiado con la propuesta de la original. Sí, mantiene la portabilidad, pero **deja de ser esa híbrida fantástica** que puedes conectar a la *tele*. Deja de ser la única consola que se vende con dos mandos y **pierde toda la esencia** de algo para compartir. El precio no está mal pero, sin duda alguna, la pérdida de características me hace seguir prefiriendo la Switch original. No hay color que tape **las carencias** de esta revisión.

GRACIAS POR TANTO

Este sueño no sería posible sin el apoyo de todos los héroes que, mes a mes, nos premian con su apoyo.

A todos, de corazón, gracias por permitirnos soñar.

Socios Black

Rodrigo Díez Villamuera
Roberto Cabo Moreta
Francisco J. Gil Macho
Félix Barrachina García
Javier Navarro Cano
Salvador Fernández Salido
Marco A. Fernández
Silvestre Montiano Morales
Jaume Mingot Buforn
Samuel Mena Costa
Santiago Souto González
Kenny J. Díaz Allca
Juan Lillo de la Fuente
Jorge Sánchez Hernández
José A. González "Champunes"
Adrián González
Pau Damia Olle i bou
Adrián Torres Fernández
Carlos Martín García
Alberto Gamarra Pozón
Ramón José Rodríguez Heredia
Nazaret Nogueiro "Crunchy"
Ramiro Díez Villamuera
Ricardo Fernández Andrés
Iñaki Unanue
Iñaki Albizua Avelli
Miguel Paniagua Rubio
Marcos Carballo Ceballos
Javier Palacios Barriga
Israel Valderrama Quintana
James Phelan de Haro
Sergi Perucho
Alberto San Segundo Sierra
Mateu Gramunt Arbó
Rafael Rodríguez Concepción
Carmen Sánchez Matas
Mario García Soto
Sergio de la Cruz
José Matías Arce Alcázar
Javier Ignacio Calvo Juan
José Antonio Marín López
Buru Aran
José Piqueres Torres
Daniel Serrano Ruiz
Jose Francisco Aranda
Juan Polo
Diego Giménez
Leo Tilie
Óscar Morcillo
Adrián Arbos
Kiara Simó Alemany
Joaquim Griñó
Alex Roncal
Ricardo Sierra Larrosa
Judit López
David Rubio Galán
Hector Nieto Carretero
Samir Ashley Djeebet
Roger Sellares Llobet
Miguel Losa Crenes
Maria Victoria Gil Gajete
Miguel Covarrubias Brassesco
Daniel Dominguez Alvaro
Mikel Entrena
Fernando Sánchez "Scorpion"
Rubén Bellerín Banderas
Antonio Jesús Moreno Burgos
Cristina Méndez González
Daniel Garrido Marcos
Carlos José Vinuesa Álvarez
Félix Díez Cerdá
Carlos Peinado
Juan Andrés Hurtado de Mendoza
Lorenzo Bravo Perez
Jose Juan Cañete Gonzalez
Sergio Martínez Méndez
Jaime Revello Álvarez
Adrián Granados Moreno
Rafael Guerrero Reyes
Yoshua Garcia Mogensen
Pedro Aranda Fernández
Juan Camilo Aguilar
Ernesto Miguel Zamora
Álvaro Lleó Regot
José María Romero Sánchez

Socios Platinum

Raimon Martínez Prats
Julio Sanz Rubio
Sergio Sampedro Maestro
David Ruiz Vallejo
Marc Sánchez Martínez
Dennis Cuesta Peña
Diego Cevallos
Philippe Chidoyan
David Oliva Tirado
Iván Marqués Marqués
Mª del Carmen Bellido Velázquez
Abram Huerta
Virginia Martínez Moya
Juan V. Herrera Ruiz
Antonio Mula Martínez
Sergio Bienzobas Cuenca
Mikel Thomen Pérez
Francisco J. García Utrera
Francisco García Manjavacas
Steven Castrillón Londoño
Jonatan López Monzó
Alonso Pérez
David Abelairas Lemos
Pedro Miranda Mendoza
Jonathan Rivas
Adrián Jiménez Salido
Manuel Hermida Ruido
Enric Llop Alonso
Alejandro García Rojo
Walter David
Albert Coch
Miguel Arán González
David Rodríguez Pérez
Jon Calonge
Sergio Serrano
Eugenio Miralles
Adolfo Fernández
David Da Silva Costa
Octavio Mercado
Cristo Hernández
Desireé Calle
David Villegas Silva
Idoia Suarez Muruamendiaraz
Anna - Victòria Teixido Torrus
Francisco Fresno Contreras
Francisco Frenso
Juan Manuel Villanueva
Galder Calleja
Javier Gonzalez Novillo
Francisco Zenón Martínez Guirado
Pablo Fornali Manzanas
José Pascual
David Canela Lagunas
Antonio Asorey
Aythami David Caraballo Arrocha
Juan José Dolz Marco
Luis Miguel García González
Eric Benedí
Ricardo Vacas Romera
Pablo Corrales
Alejandro Ruvalcaba
Alba Esteban Sánchez
César García Pérez
David Almodóvar Mateos
Sergio Moreno
Juan Luis Miravalles
Gonzalo Balduvino
Kathrin Schlottbom
Jose Mejicanos
Elena María Aguilera
Julián Roncal
Samuel Oliver Ruiz
Ionatan Slivinski
Alberto Carrillo Pozo
Alejandro Martínez Lerones
José Antonio Álamo Martín
Joshua Ricardo Pérez Berrios
Eva Varela Miranda
Miguel Ángel Ambrosio Sequera
Jugatxi Apodaca Martínez
Juan Felipe Molina Benito
Antonio Huet Moyano
Eric Dote Sillero
José Manuel Díaz Rubio
David Yáñez Busto
Pablo Daniel del Socorro Plaza
Francisco Javier Gomez Flores
Lucas Silla
Héctor Cibanal Sánchez
Jacobo de la Torre Fernández
Santiago Martinis
Adrián Valcárcel Velazquez
Sergio De La Lama Álvarez

Socios Gold

Adrián Chavero
Héctor López
Iván Ferreira
Rubén Fúnez
Adrián Hernández
Rafael Quintana
David Martínez
Alberto Vicente
Gaizka Iruretagoyena
Pablo Jiménez
Aranzazu Mateo
Valvanera Moreno
Óscar Villamuera
Iván Fernández
Jordan Bocanegra
Eduardo Mendoza
Borja Rodríguez
Albert Esteve
Pedro Herrero
David Maldonado
Adrian Trigo
Xavier Solé
María García
Francisco M. Valencia
Roque M. Guillén
Luis Manuel Sánchez
Alejandro Cebrián
David Toledo
Jaime Calvo
Andrés Zamora
Eliezer Plasencia
Francisco Fernández
Miriam Ranedo
Luis I. Roche
Adrián Morillas
Óscar Bustos
Raúl Criado
Sergi Mestres
Daniel Sánchez
Gabriel Pérez "El Tocu"
Jairo González
Steven Jiménez
Guillermo Mena Juez
Andrew Lamas
Hugo San Millán
Ismael Abad
Ismael Gutiérrez
Ramon Belmonte
Cristian Cabrera
Francisco Atienza
Jordi Llop
Valentín Rodal
Eli López
Fanny Díez "Fu"
Víctor Flores Pérez
Miguel Contreras
Eduardo Briales
Francisco López
Adrián Díaz
Daniel Moreno
Adrián Jiménez
Sergio Delgado
Javier Hernández
Aitor López
Manuel Buitrago
Mariano Esperanza
Carlos Coca
Daniel Navarro
Ángel San Millán
Humberto Guillén
Josep Frade
Jonathan Rodríguez
Arturo Sánchez
José F. Alonso
David Quiles
Adrián Calvo
Raúl Manero
Anchelotti di Funcia
Germán Martínez
Antonio Requena
Javier Martínez
Adrián Ojeda
Felipe Rodríguez
Adrián Saura
Iván Piquero
Alfredo Bernabeu
Alberto Pérula
Miguel Ángel Jiménez
Daniel Villagrasa
Marc López
Marcos Guarde
Nacho Requena
José María Villalobos
Oriol Pardo
Fransesc Miró
Chibig Studio
Marçal Canals
Ángel Martínez
Joaquín Relaño
Albert Mariné
Diego Valentín
Gema León
José C. Percho
David Martínez
Olga Bas
Cristian Pregal
Evelyn Acosta
Antonio Ruiz
Ángel Martínez
Adrián Arriba
Ignacio J. Collado
Rubén Díaz
Javier Larrea
Luis Bayo
Lucía S. Saez
Víctor Conesa
Mau Rodríguez
José García
Carlos Letran
Felipe Lemus
Samuel Miravet
Patrick Svensson
Pilar Carrasco
Fernando M. Alonso
Ignacio Medina
Roque Lara
Luis J. Moreno
Luis Miguel Romero
Antonio Artigas
Rubén Castro
Francisco M. Galindo
Asier Fernández
Rubén Pérez
Sergio Casado
Daniel Ramos
Rafael Rodríguez
Alba Paz
Aleix Roca
Rafael Castillo
Adrià Urbina
David Cia
Ramón Fontecha
Daniel Retamero
Juan A. Blaya
Enrique Evangelista
Javier Mínguez
Albert Marx
Javier Fraga
María Sánchez
Marco Cruz
Cristian Jiménez
Mikel Carpio
Ana de la Calle
Alfonso García
Daniel Barriuso
Daniel Gálvez
Carlos Morales
Jose David de la Rosa
Ana Martín
Antonio Valdenebro
Roger Larriba
José A. Vega
José M. López
Antonio Crespo
Juan Manuel Gómez
Francisco Lafont
Fernando Bernabeu
Miguel A. Rodríguez
Alejandro Altaber
Carmen Zúñiga
Tamara Prieto
Santiago García
David Juncà
Jorge Sánchez
Francisco J. Cervera
Cristian Legaza
David Cruz
Eusebio Villaverde
Samuel Hernández
Pedro Ruiz
Pablo Ramos
Juan A. Lorente
Sergio Pera
Rafael Martin Morales
Alejandro Rodríguez
Rodrigo Peña
Jordi Roig
Iván Fernández
José C. Martínez
Vicent Mengual
Carlos Barba
Carlos Suárez
Sergi Paniagua
Alberto Cuerva
Diego Hernández
Albert Castejón
Xavier Gras
Carlos Fernández
Cristina Jiménez
Marco Blanco
Raquel Díaz
Manuel Sagra
Gabriel Piedra
José A. Manrique
Jorge Almenta
Guillermo García
Víctor Gómez
Enrique Pastor
Daniel Jesús Hernández
Manuel Castillo
Alfredo Lamana
Víctor López
MPGaming
Gemma Ara
Sir Jordi Escobar
José Carlos López
Manuel J. Pino
Juan J. Medina
Alfredo Crespo
Rafael Carmona
Denny Soto
Álex Moya
Juan Bernuz
José M. Muñoz
Vicenç Sanz
Francisco González
Alejandro Fernández
Alejandro Muniesa
Julián Blanco
Jose Pedro Micol
Carlos García Vázquez
Daniel García
Pablo Otero
David Delgado
Asier Hernández
Cristina Álvarez
Xavier Bacardi
Cristina Simón
Aarón Ramos
Pablo José Fernández
Belén Muñoz
Alejandro de la Fuente
Jordi Carrés
Salva Fernández
Nuria Taboas
José Barreiro
Guillermo Siliuto
Alexis Moevius
Daniel Sandoval
Alejandro Rodríguez
Daniel Durán
Iñigo Daniel Maroto
Antonio de la Torre
Alejandro Tejerina
Sergi Sin
Jonathan Sutil
Ruben Escura
Moisés Sánchez
Arán Castellà "La Llave"
José Carlos García
Adrián Buján
Guillermo Paredes
Endika Zuazo
Jesús Muñoz
Ernesto Martín
Xavi Vendrell
Francisco Patiño
Sofía Smaoui
Diego González
Mario Vadillo
Daniel Villaverde
Marcos Sánchez
Jesús Hormigo
David Luque
Alberto Pérez
Virginia Guitiérrez
Alejandro Santolaria
Albert Pero
Antonio Limón
Zuhaitz Uli "Zutxo"
Diego Oubiña
Jorge Bermúdez
Óscar Mataix
Juan C. Sánchez
Antonio Florentino
Carlos A. Rosendo
Óscar Calafate
Alejandro Redondo
Carlos Fuentes
Jordi Torra
Lidia E. Álvarez
Rubén Reche
Antonio J. Lozano
Álvaro Aguilar
Iván Torrijos
Urko Rivas
Juan R. Martínez
Ricardo Arias
Ángel Colom
Diego Pérez
Carlos Izquierdo
Marcelo Esteves
Laura J. Gómez
Álvaro M. Guiñón
Jesús Armario
Marcos Fernández
Darío Herrera
Roger Olier
Ricardo Guzmán
Santiago de Vicente
Salvador Beato
Juan M. Luengo
Alejandro López
Alberto A. Sánchez
Ignacio de Miguel
Ismael Pérez
José Serrano
Cristian González
Joan Pons
Ismael López González
Álvaro Ventura
Pablo Lara
Ismael Cabanas
Miguel López
Beatriz Tirado
Mariano García
Antonio Sánchez
María Calvo
Daniel Ortiz
Javier Amat
Raúl Mulero
Daniel García
Albert Galán
Albert Llavona
Luis Alfaro
Ferran Usart
Manuel Peña
Elena Guzmán
Jonathan Castillo
Alexandre L. Becerra
Arturo López
Benjamín del Valle
Ismael Madroñal
Joshua Rebollo
Carlos Molina
Gonzalo Sánchez
Innoarea Projects
Jaimes Lamas
Joshua Gasch
Antonio Guerrero
Adrián Marcelo
Manuel N. Sandino
David Reyes
Arturo González
Ana Zárate
Juan Encinar
Andrés Chacón
Clara E. Castaño
Dan Quesada
Pablo Soler
Miguel Jaume
Carlos Zamora
Igor Fernández
Juan A. Morante
Gabriel Ferreiro
Roberto Gualda
Albert Manjon
Joaquim Navarro
Manuel Zamora
Álvaro Fernández
Dehua Sun Ye
Joaquín Nieto
Jose Sanz
Andreu Soronellas
David Vargas
Alfredo J. Fajardo
Daniel Sánchez
Álvaro Valhondo
Pedro Úbeda
Antonio F. Hodas
Daniel Moreno
Adrián Gálvez
Antoni Mesquida
Iñigo Iturralde
Federico Alarcón
Santi Rodríguez
Sergio Martínez
Luis Brazo
Mario Rey
Juan A. Fernández
Adrián González
Pedro D. Fernández
Razvan Arato
Pablo Vázquez
Iván Torres
Víctor M. Fernández
Luis López
Gonzalo Romero
Javier Molina
Fran Artilles
Jesús Chaparro
Juan Fco Melgar
Javier Ruiz
Mario Urdiales
Ros M. Benito
Rocío Muñoz
Fernando Gómez
Salvador López
Joan Masanes
Tatiana A. de Castro
Andrés Vázquez
Sergio Calvo
Sergio García
Ignacio de los Santos
Sandro Chinea
Gonzalo Valdivieso
Sergio González
Anaïs Galván
Jose M. Pérez
Alberto Sajeras
Ibrahim González
Cristina Almansa
Jose J. Gallego
Gema A. Zamorano
Ramón Fernández
Hector García
Carlos Aramendía
Marién Cabrera
Manuel Carvajal
Carlos Hernández
Álvaro Sánchez
Juan C. García
Juan Marcos
Daniel Gil
Adrián Lujan
Mario Díaz
Arkaitz Vicente
Carlos Forcada
Josue Maestro
Aitana Rama
Javier Matellanes
Ricardo Crespo
Jorge García Vega
Sergi Busquets
Luis Rodríguez
Beatriz Sánchez
Montserrat Rafael
Susana Díaz
Francisco Sánchez
Alejandro Ramos
Amós D. Dionis
Alfredo Garrido
Antonio Acuña
Borja Fernández
Eric A. Piquer
Alejandro Outeiriño
Marc Vilajosana
Francisco J San Nicolás
Luis Yáñez
Alejandro Álvarez
Daniel Martín
José L. Pérez
Albert Martínez
Enrique Pastor
Jesús Rivera
David Santofimia
Xabier Linazasoro
Francisco J. Fernández
Diego Mellado

Francisco J. Antúnez
Enrique Gutiérrez
Eduardo González
Daniel Serrano
Juan Ocaña
Jose C. Nuñez
The Game Kitchen
Fernando J. Navarro
Antonio Rubio
Diego Novoa
Pablo Fernández Bravo
Plácido Torres
Pablo Alonso
Rubén Roca
Fermín Ruíz
Alexander Rodríguez
Alejandro Barrachina
Alberto Ramírez
Daniel J. Pérez
Rubén Sarmiento
David Fernández
David Collado
Juan C. Boutellier
Alberto Cano
Miguel Cuenca
Noelia González
Víctor González
Enrique Lagares
María Molinos
Rubén Díaz
Carlos J. Huidobro
Enrique Checa
Fermín Conejo
Alberto Bodero
Sonia Ruiz
Mariano Altable
Jordi Llopis
Francisco J. del Rosal
Sergio C. González
Ángel Griñán
Antonio Gallardo
Anabel Cubaró
Andrés Aguilar
Borja Zanón
Francisco J. Saavedra
Ramses Brumos
Arnau Molera
Javier Martínez
Rubén Pico
Javier del Oso
Jesús García
Ángel M. Montero
Omar A. Choy
Andrea Asensio
Manuel Romero
Daniel Sellers
Cristo G. Bolaños
Ibán Redondo
José M. Valera
Pablo de Manuel
Iván Zahinos
Julián J. Rodríguez
Noemí Martín
Juan Blanco
Daniel Fernández
Eloy Escrihuela
Sandalio J. González
Carlos Fernández
José Serrano

José Rodríguez
Alejandro Olmedo
Antonio G. Yuste
Unai Beitia
Daniel Ortega
Roberto Arturo
Luis Albarrán
Javier Untoria
Miguel Á. Alfaro
Daniel Jiménez
Pablo S. Giorgi
Jose M. Galian
Alejandro Reinosa
Armando González
Roque Carrillo
Alfonso Lázaro
Julio A. Polanco
Luis Hervas
Samuel García
Juan C. Campaña
Hugo Fons
Alejandro López
Daniel Pineda
Jesús López
Samuel Álvarez
Alejandro Belmar
Guillermo Roselló
Antonio Baeza
Jose Rodríguez
Iván Román
Francisco L. Gutiérrez
David Martín
Xende Rodríguez
Mikel González
Juan C. Suárez
Luis Alvar
Javier Valor
Rubén López
Josep Martínez
JanduSoft
Antonio M. Alarcón
Play It Foward Interactive
Luis Escalada
Sergio de la Calle
Eder Alonso
Juan F. Vicaria
Juan A. Palavecino
David Modesto
JD Pérez
Manuel Díaz
Iyari D. García
Germán Torres
José F. Orellana
Juan G. Rebolo
MondoXbox
Pablo Garitano
Sergio Calzada
Jorge Cuairán
Juan Modino
Cristian del Toro
Gonzalo Sánchez
Sergio Salmerón
Alberto Llorca
Enric Segalà
Adrián Porcel
Manuel Girela
Ana I. Sánchez
Adrián Rangel
Lazaro di Tiore "Apolskis"

Rubén Romero
Francisco Navea
Marina Martínez
Noemí Fernández
Gonzalo Martín
Egoitz Sanz
Mario González
Saúl Martín
Jesús Abel
Juan M. Espárrago
Samuel González
Eduardo J. García
Fernando Morillo
Roberto Torres
Jose Manuel Camacho
Rosa Almazan Urbaneja
Josefa Riquelme
Miguel Castellanos
Daniel Pérez
Francisco B. Flores
Luis Alonso
Juan Montes
Jorge Ferrerirós
Ángel Pancorbo
Javier Rueda
Israel Ruiz
Basilio Hernández
Raúl Ureña
Daniel Segura
Marina de la Torre
Joaquín Serrano
Javier López
Alberto Martínez
Gorka Herrero
Francisco J. Romero
Albert A. Victoria
Julia Gil
Diego Riesgo
Álvaro Ugarte
Víctor A. Cantó
Juan Luis Milán
Hugo Sanjuán
Carlos Belmonte
Alejandro Gamir
Alejandro Jorques
Loli Carrasco
Alejandro Balbuena
Alexandre Serra
Daniel García
Manuel F. Quesada
Gonzalo Fuente
Miguel Á. Escudero
Javier López
Víctor Martínez
Mariano Fernández
Víctor M. Zurro
Raúl Rubio-Munarriz
María J. Sagra
Juan A. Bandera
Felipe Piña
Marta Sigueros
Elena Galán
Guillermo Murillo
Cristina Sicre
Ángel Fernández
Javier Marín
Arnau Baeta
José Domingo
Miguel Cogolludo "Cabe"

Cristina Verano
Óscar López
Luis A. Lloreda
Albert Rodríguez
Pablo Ariza
César Murillo
Raul Cano
Joel Casado
Silvia C. Díaz
Alberto Martín
Noelia Hidalgo
Sofía González
Julio Carmona
Daniel Valenzuela
Arturo Pérez
Israel Sánchez
Alberto Burgos
Tony Rosón
Alberto Fuentes
Javier Marín
Pablo González
Lorenzo A. Martínez
Victor Valle
Daniel Gómez
Gonzalo Bielsa
Carles Llusa
Jorge Jankovich
José Carlos Entrena
Antonio Jesús Fernández
Juan Carlos Pérez
Jaime Sánchez-Seco
Gerard Martí
Charlie Infante
Jose C. Ponce
Pedro Jose Atenza
Eric Bayona
Raúl García Bravo
José Flor
Javier Morales
Iris Ruano
Ana Souto
Magnolia González
Raúl Ugarte
Antonio Cano
Víctor Castilla
Diego Bonilla
Carlos Ángel Aparicio
Daniel Moya
Iván Masedo
Héctor Hierro
Manuel Reyes
Francisco J. Sosa
Andrés del Barrio Pérez
Sergio Alonso
Raúl Calzada
Cristian Blanco
Pedro Aroca
Adrián Gómez
Ancor Ramos
Jordi Cebrián
Aitor Pastor
Óscar Aparicio
David Paz
Alvaro Gutierrez
Francisco Vila
Ángel Carrasco
Brais Vidal
Pablo Contreras
Rubén Acebal

Israel Calderón
Alexis López
Francisco José Cuesta
Adrián Hernández
Gaizka Mata
Oriol Jiménez
Carlos Ramírez
Eva Farto
Elena Asensio
Alejandro García
Sara Parra
Pedro Rosa
Manuel Cruz
Álvaro Martínez
Óscar Costa
José Manuel Toledo
Ángel Villanueva
Kevin Rovira
Adrián Hernán
Juan Antonio López
Francisco Javier Salas
Adrián Fabregat
Alberto Alguacil
Eloi Puigferrer
Juan Vicente Carrio
Diego Ferreiro
Sergio Ferreira
Daniel Rodríguez
Juan Miguel Fuentes
Julio Cortés
Daniel Comeche
Ramón Domec
Iván González
Manuel Navas
Cristian Gerhardt
Rafael Rodríguez
Sergio Cristauro
Ignacio del Corral
Miguel Castro
Òscar Hernández
Angel Alvarez
Marcelo Cañero
Demetrio Muñoz
Francisco Aguilera
Santiago Garcia
Sergio Martín
Juan Palacios
Raúl de la Villa
Gonzalo Hernández
Wilfredo Bañares
Manuel Gil
Ricardo Núñez
José Martínez
Sergio Franco
Javier Alfredo Burillo
Darío Muñoz
Darío Villena
David Garcia-Arroyo
Albert Mercade
Isaac Álvarez
Ivan Alcazo
Antonio Rivas
Alfonso Ruíz



DJOMBA
THE SPIRITUAL MUSICAL
THE BIRTH OF
BEST MUSICAL
THE BOYS
KING CRAB
THEATER
now playing!



海鮮居酒屋
GENERIC SEAFOOD
かに財閥
GTM
WWW.GAMESTRIBUNE.COM
9 788412 075915